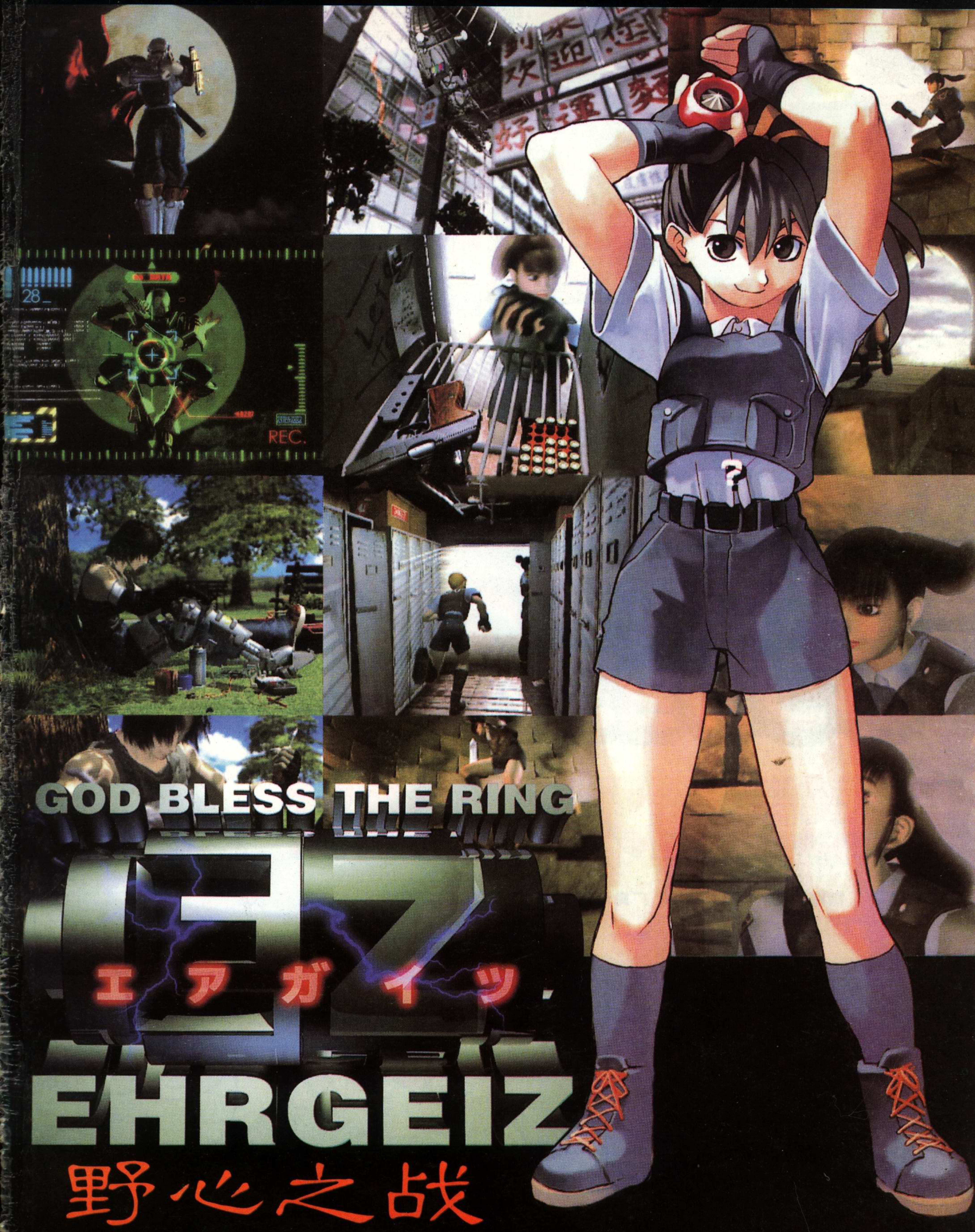
电子游戏广场



电子游戏技巧

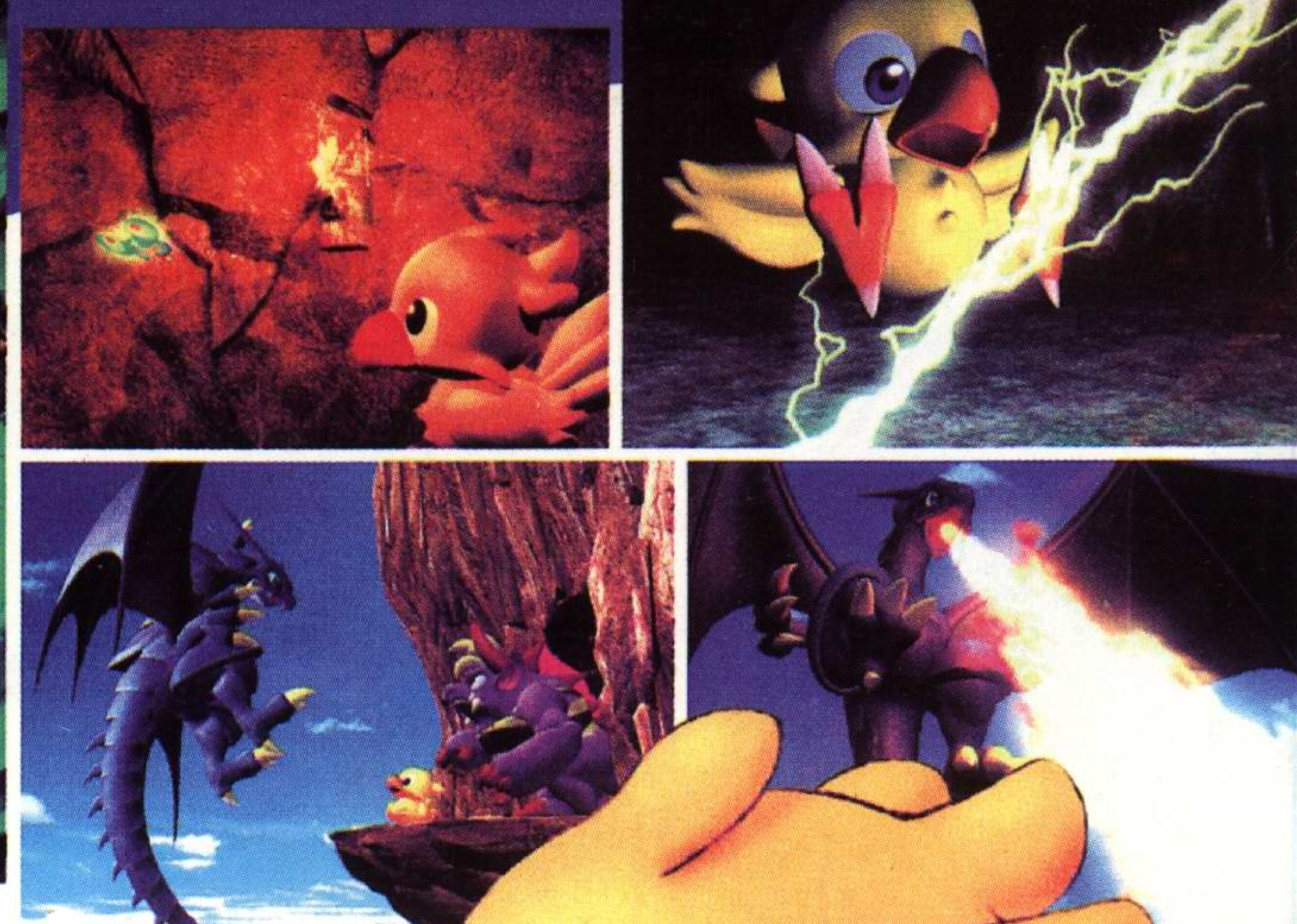
内蒙古人民出版社





机种：PS　类型：对战ACT　厂商：SQUARE　媒体：CD-ROM





大脚鸟再度出击

千变万化的迷宫之旅在等着你呢!

チョコボの不思議なダンジョン2



不思议的大脚鸟迷宫

机种：PS 类型：RPG 厂商：SQUARE 媒体：CD-ROM





SILENT MOBIUS
~CASE:TITANIC

机种：PS　类型：AVG　厂商：GINAX　媒体：CD-ROM

麻宫骑亚著名漫画作品“SILENT MOBIUS”终于被改编为游戏，并在PS主机上推出。故事情节完全属于原创，讲述2026年春，神秘的客轮“泰坦尼克号”突然在东京上空出现，为了查明究竟，主角便与对妖魔特殊警察部队A.M.P的成员共同展开了行动。

本作采用AVG形式，画面一流，此外关键情节时还会穿插动画。





拉丽·夏安



A.M.P组织的创设者，现任署长。她拥有特殊的能力，是一位冷静沉着的优秀指挥官。

蕾比娅·玛内丽克



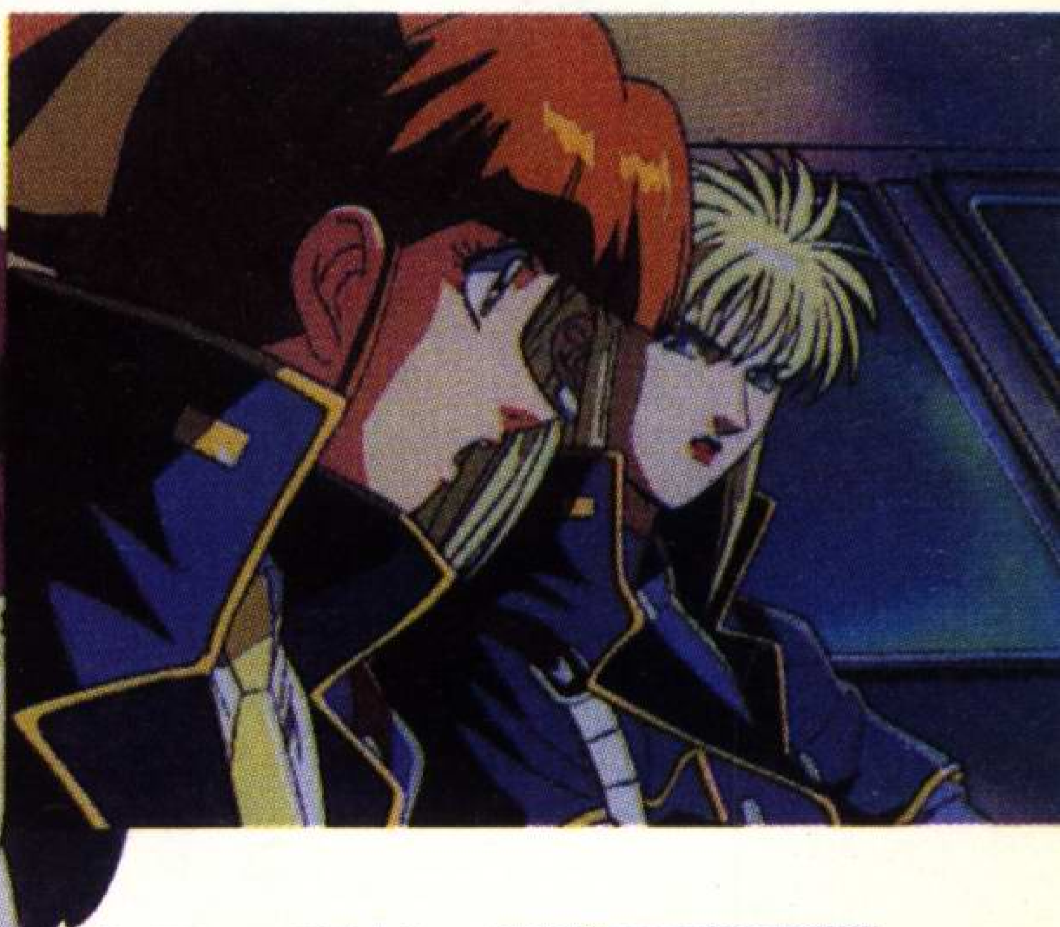
拥有将五感与电子变换的能力，可以将自身潜入电脑世界，可以说是一位电脑世界中的魔法师。

基蒂·法妮露



原杀人科的刑事警察，可以使用强力的武器与妖魔进行对抗，她是组织中出色的成员之一。





彩弧　由贵



可爱的超能力少女，她可以预见未来，此外，还有着其他特殊的能力，她是香津美的好朋友。

暗云　那魅



是暗云世家的继承者，可以呼唤传说中圣兽麒麟的力量，在与妖魔的战斗中显示了非凡的勇气。







香津美·丽秋露

她是本作的主人公，其父是一位伟大的魔法师，曾经消灭过无数的魔物。香津美继承了父亲的力量，掌握着人类与邪界斗争的关键。她手中持有剑·克罗斯霍利那，在A.P.M中是最主要的力量。















又一款对应Dreamcast的作品公布了，这是PC游戏的移植版，以育成妖精为主线。借助DC主机的强大机能，游戏中的高解像度画面得以完美的再现。

Mercurius Pretty

机种：Dreamcast
类型：育成SLG
厂商：NEC
媒体：CD-ROM

与108位仲间在幻想世界的再会！



幻想水滸伝 II

PS	类型：RPG　发售日：未定
	厂商：KONAMI　媒体：CD-ROM

在前作的3年之后，
与108名件间再度邂逅！
令人期待的幻想RPG第2弹！
新的故事即将展开……











大脚鸟赛车 ~幻界的骑士~

PS 类型：RAC 发售日：1999年春
厂商：SQUARE 媒体：CD-ROM





SQUARE公司的著名角色一齐登场亮相！

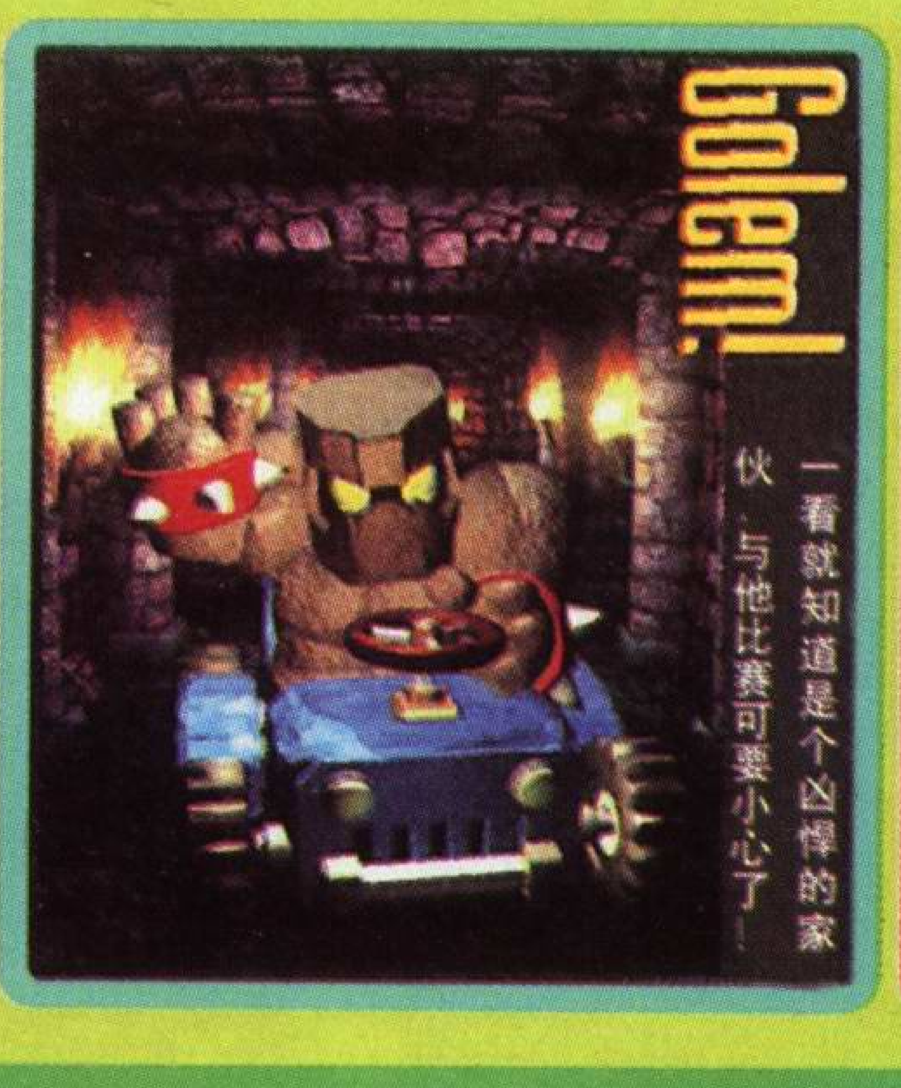
让我们再次领略大脚鸟的风采！

喜爱大脚鸟的朋友要注意了，此次SQUARE公司制作了以大脚鸟以及飞天猪莫古等为主角的赛车游戏。其风格轻松愉快，相信会给所有FANS带来前所未有的乐趣！

因为主要角色都来自“FF”系列，所以人们最关心的就是像“召唤魔法”等要素是否也会引入本作，如果这样的话，那么相信这款“大脚鸟赛车”将成为同类游戏中最有个性的一款。









DRAGON QUEST VII

机种：PS　类型：RPG　厂商：ENIX　媒体：CD-ROM

自从1997年1月超人气RPG“勇者斗恶龙VII”的制作计划公布以来，新闻媒介的焦点便集中到这上面，作为最著名游戏系列的最新作，“DQVII”将会达到怎样一个境界呢？现在，该游戏终于有画面公布了，虽然没有想象中的那种震撼力，但“DQ”系列历来是以情节取胜，在平凡中见大不凡正是其独具魅力的地方！

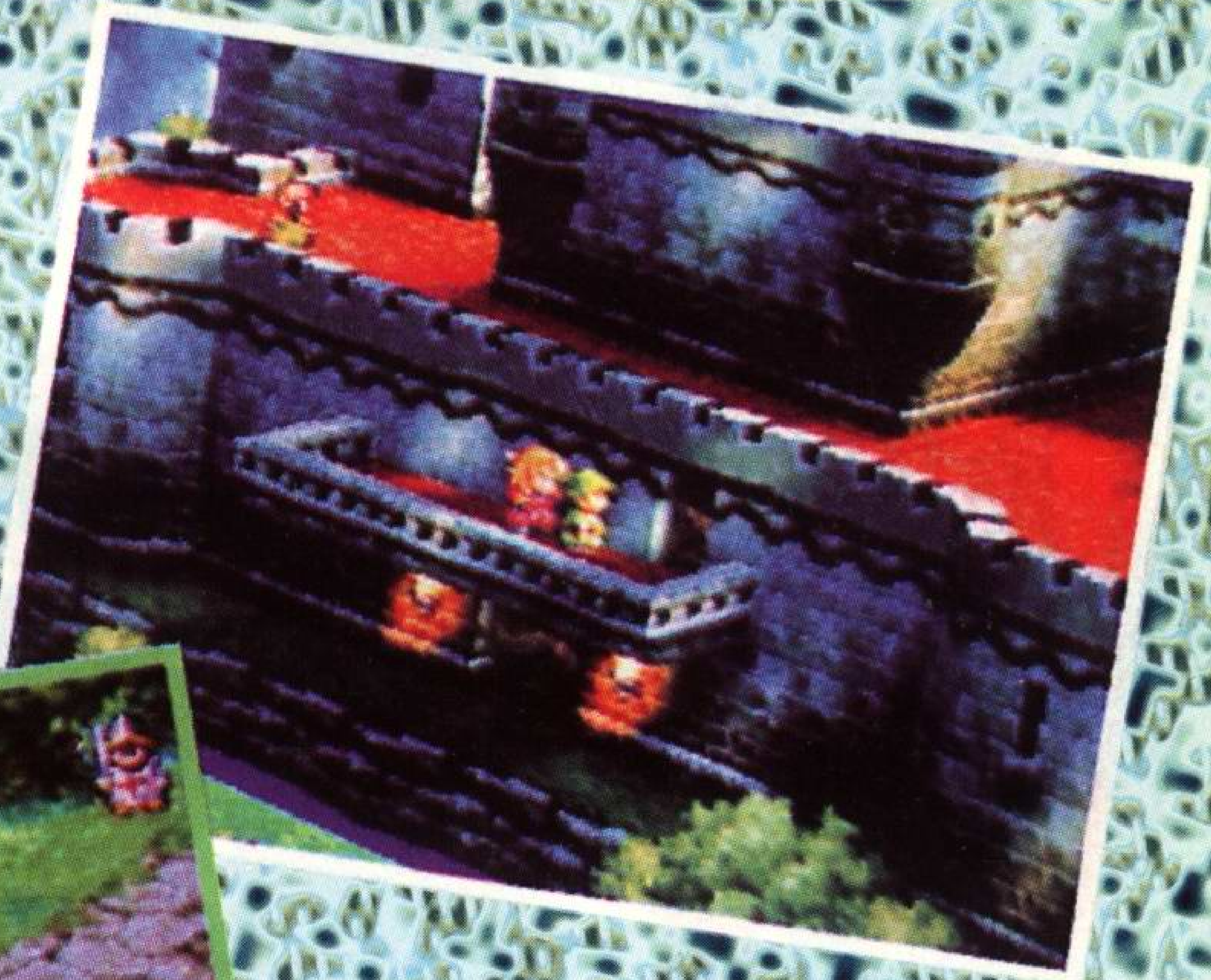


勇者斗恶龙VII

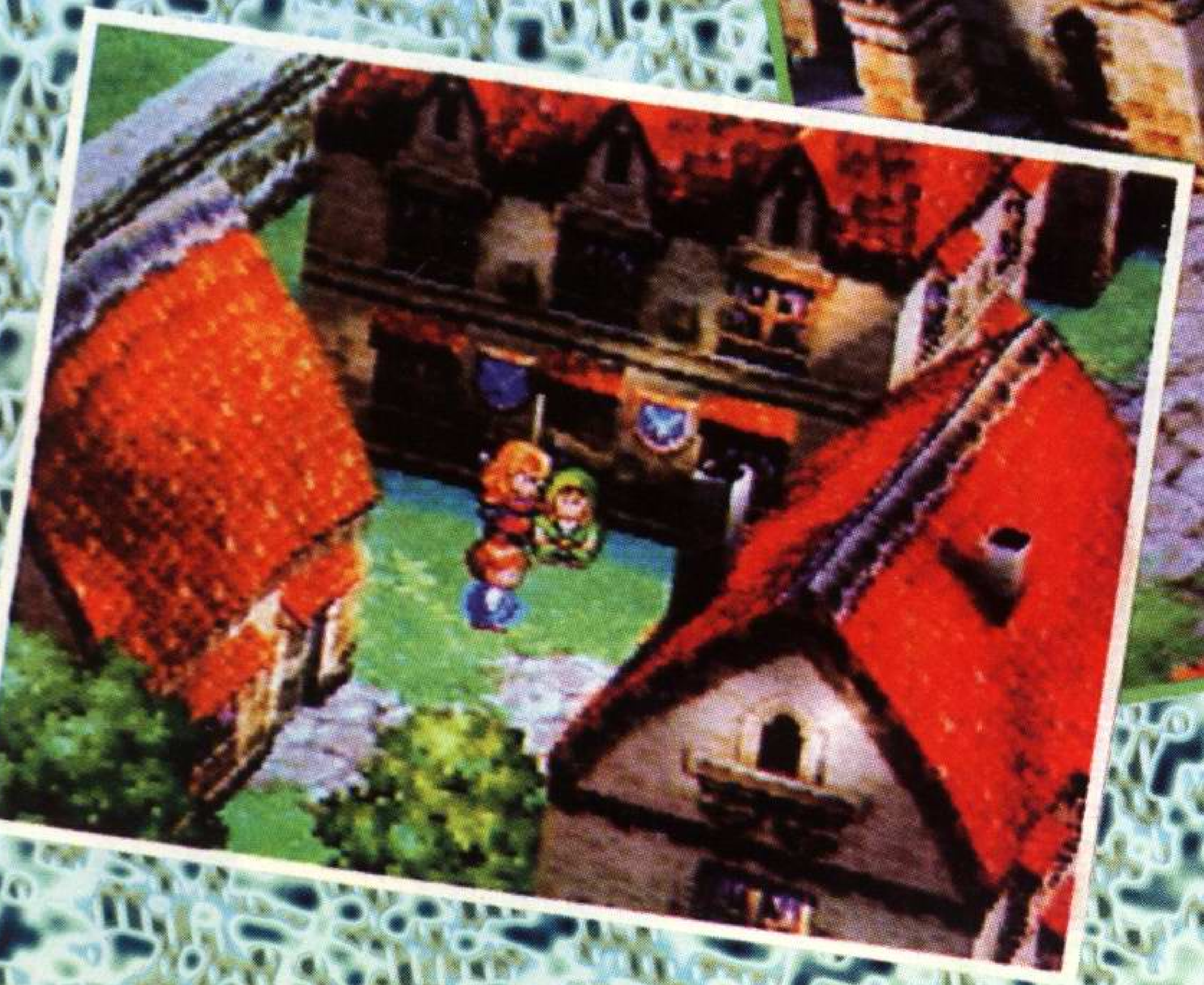


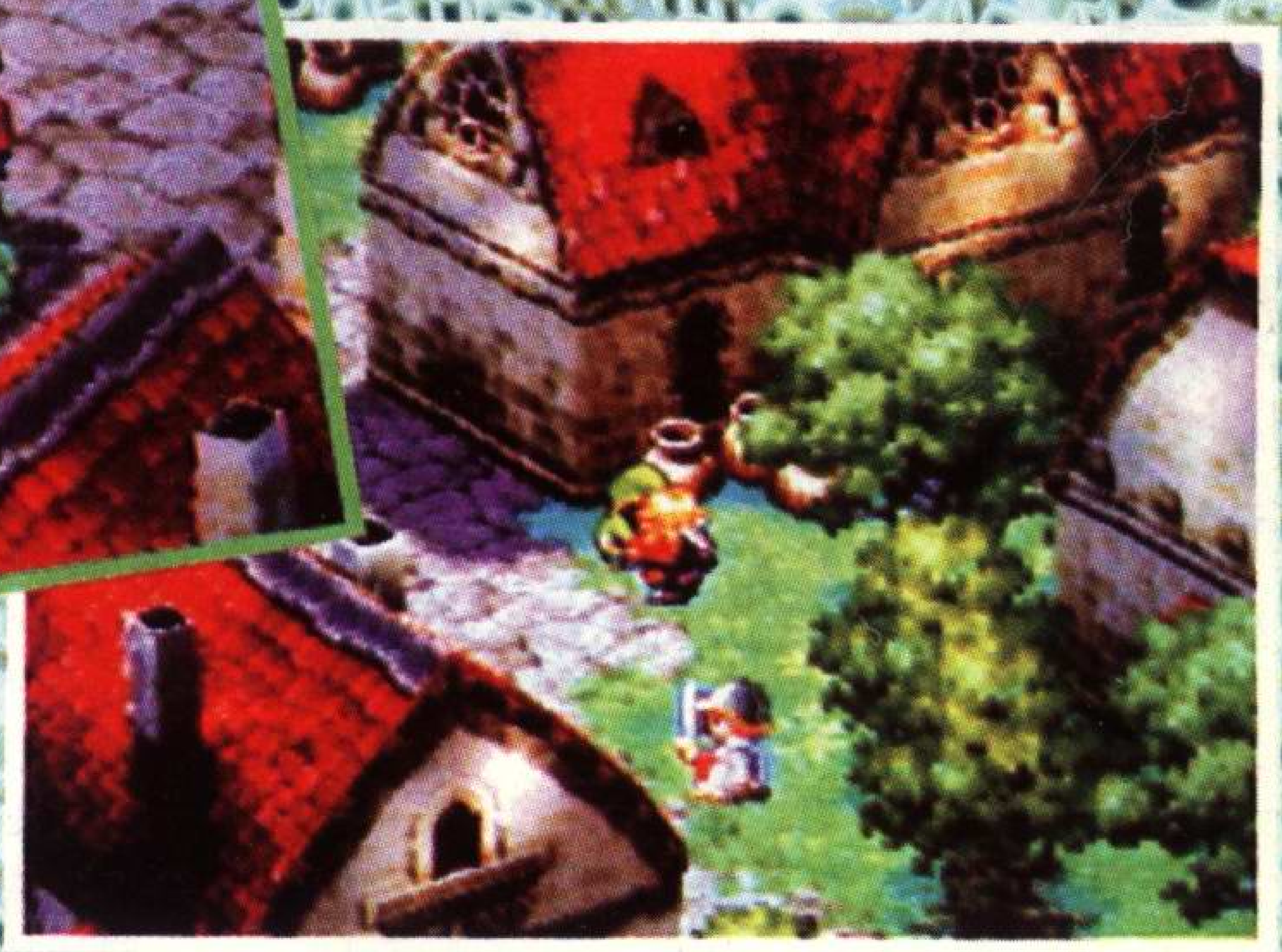












機動戦艦ナデシコ

The blank of 3years

FIVE LOVE

本作的情节为原创，时间是TV版至剧场版故事之间空白的三年。许多原作中的人物都会登场，此外还有新的角色出现。

“机动战舰”在日本人气度极高，但因本游戏采用“电子小说”的形式，所以我国玩家恐怕难以体会其中的乐趣。

机种：SS　类型：电子小说AVG　厂商：SEGA　媒体：CD-ROM





本作原创的主人公！

电子游戏技巧(4)

电子游戏与电脑游戏工作室编

内蒙古人民出版社

图书在版编目(CIP)数据

电子游戏技巧(4)/电子游戏与电脑游戏工作室编.
呼和浩特:内蒙古人民出版社,1998.9
ISBN 7-204-03973-4

Ⅰ.电… Ⅱ.电… Ⅲ.游戏卡-基本知识 Ⅳ.G898.2

中国版本图书馆 CIP 数据核字(98)第 23703 号

电子游戏技巧(4)
电子游戏与电脑游戏工作室编
责任编辑:于淑贤
※
内蒙古人民出版社出版发行
(呼和浩特市新城西街 20 号)
山东烟台蓬莱新华印刷厂印刷
开本:787×1092 1/16 印张:7.5 字数:150 千字
1998 年 9 月第一版 1998 年 9 月第 1 次印刷
印数:1-8000 册
ISBN7-204-03973-4/G·877
定价:10.00 元

序

《电子游戏技巧(4)》终于编辑完成了，不知大家是否注意到，本书中我们新加入了“游戏研究室”这一部分，它将使我们的攻略以及对游戏的分析更为全面详尽。近期有许多出色的游戏推出，为了能为广大玩家的闯关之路提供帮助，我们将陆续安排这些作品的完全攻略，敬请大家注意。

本书收录了多款 **PS** 和 **SS** 大作，“武藏传”、“影牢～刻命馆真章”，“**LUNAR2**～永恒之蓝”以及“深层恐惧”等游戏的完全攻略都极为精彩，而有关“侦探克罗斯物语”、“玛丽工作室～**PLUS**”、“机器人大战 **F**～完结篇”等的研究性文章更会令你大饱眼福！总之，《电子游戏技巧(4)》在原有的风格上又有所变化，希望读者朋友们能够喜欢。



游戏研究室



完全攻略

本书用语中英文对照表

Dreamcast	世嘉 128 位主机
PS	索尼 PLAY STATION
SS	世嘉 SEGA SATURN
N64	任天堂 64 位主机
SFC	超级任天堂
GB	GAME BOY
PC	个人电脑
ACT	动作类
STG	射击类
RPG	角色扮演类
SLG	模拟类
AVG	冒险类
S · RPG	战略角色扮演类
A · RPG	动作角色扮演类
TAB	桌棋类
RAC	赛车类
SPG	运动类
ETC	其它类

目录

完全攻略

武藏传(PS) 6
BLUE LEGEND OF WATER(PS) 31
影牢～刻命馆真章(PS) 40
LUNAR2～永恒之蓝(SS) 52
深层恐惧(DEEP FEAR)(SS) 64
魔导物语(SS) 82

游戏研究室

3D格斗游戏制作工具(PS) 90
萨鲁布鲁格之炼金术士～玛丽工作室PLUS(PS) 94
心跳放课后(PS) 101
危机一发(PS) 104
黑暗救世主(PS) 108
天使同盟(PS) 109
克罗斯侦探物语(SS) 110
超级机器人大战F～完结篇(SS) 115



电子游戏技巧

完全攻略





热销游戏攻略的大公开





SQUARE的A·RPG终于在PS上登场，玩家们盼望以久了吧！

机种：PS　媒体：CD－ROM　厂商：SQUARE　类型：A·RPG

基本系统与操作篇

基本操作解析

在这里对武藏可以作出的动作做一下详解，这是很必要的。因为本游戏对动作的操作要求非常高，所以要熟练地掌握武藏的基本活动才可以顺利地清版。

走和跑

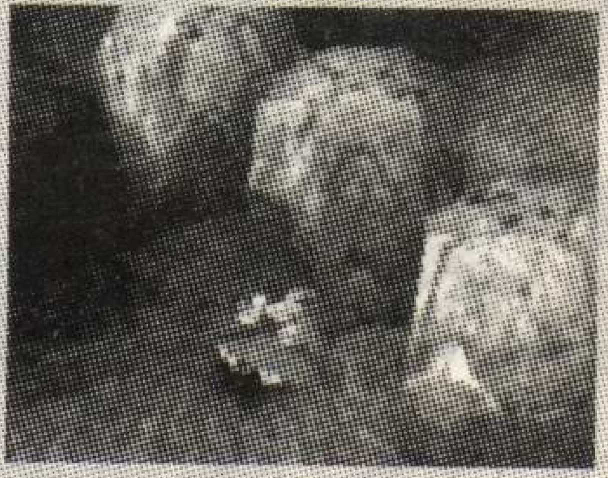
按住十字键的任何一个方向，武藏就可以开始进行“走”的活动，这是武藏最基本的运动方式。

当方向键按住持续一段时间之后，武藏移动的身形后面会冒出白烟，这是他脚下扬起的灰尘，这就是他跑起来的标志了。跑的方法还有一个，只需要在按方向键的同时按住R2键，武藏也可以跑起来了。跑时注意要刹车。



推

在前方有障碍物时，走到障碍物跟前，按住方向键，武藏就可以做出用力推的动作，接着障碍物就会被推开。推滚木还有攻击效果哟！



举

这个动作对特定物品和敌人都有效。使用方法是接近要举起的东西，然后按方向加△或□键，这样物品就会被高高的举在头上。



投

在武藏举着东西时，按△或□键就可以将其投出。如果举的是敌人，则可对其造成伤害；如果是其它物品，也可用于砸伤敌人。



跳

除了走和跑之外，跳这个动作是本游戏中使用最频繁的了。使用方法是按×键。当武藏处于障碍物或断崖前时，可以用跳度过。如果需跳跃的距离较长，可以在跑动时按跳跃键。



特殊动作

特殊动作包括爬墙和二段跳。爬墙是在特定的地方跳起用剑插入墙壁，再交换按△和□键即可爬上。二段跳是在跳跃中再按跳键，武藏可凭空翻一个跟头，加长跳跃距离。这两种特殊动作都需要取得传说武具才可使出。





寻找白色小动物

相信各位玩家在玩游戏时会因武藏的 HP 不够而烦恼吧，单凭长级来增加 HP 的上限实在是很费劲，不如去寻找这些白色的小动物吧。这种白色小动物每打掉一只都可得到一个提高自己 HP 上限的宝物，若将 13 只全部得全，则可将生命值提高到 500 左右。

这些动物所在的位置如下：ふたご山的入口左右各有一只；ふたご山上还有两只；森林里可以找到两只；在矿坑里有两只；贮水湖里一只；地底湖一只；决战地之召唤兽的地方还有一只。希望大家早日找到它们，把武藏的 HP 提高到满值 500 点。

拯救助人

游戏中共有 35 个被帝国的人封印的助人。他们都是王城中的各种身份不同的人，被封印于绿色的水晶之中，置于各个迷宫的不同位置。

当武藏碰到绿色水晶后，可用光之剑吸收水晶的封印之力，使助人得到解放。救完助人，武藏可回到城中找大臣，要求与助人谈话。在谈话过程中，有的助人可以为武藏提供帮助，提示情节；有的助人可以教武藏必杀技，比如突刺、十文字斩等等；还有一个助人必须救到，他可以将武藏的“雷光丸”打造为“真・雷光丸”。为了完美的完成游戏，找全所有的助人吧。

グット・イン(GET IN)系统

在游戏一开始时武藏已拥有一种名为“GET IN”的特殊能力，首先玩者要按着 R1 键不放，当左方的能量计上升至最高时再按□，这样武藏便会将手中的雷光丸抛出。当雷光丸击中敌人时，玩者可再连按□键，如果能在一定时间内将画面左方的能量计提升至最高，这样便能将敌人吸收，变为玩者本身的特殊能力，这些特殊技除了能够对付敌人外，更能帮助玩者解决游戏上难题，接着我们会为大家介绍游戏中一些 GET IN 技，给大家作个参考。

ボーリング

当武藏取得这特殊技后，便能向不同的方向射出保龄球。除了攻击力高，更能将某些特殊的墙壁击碎，到达平时不能进入的地方。

ガンもどき

能够利用手射出气功弹的特殊技，虽然这些气功弹的攻击力不大，但是其连射性却十分高，而且射程亦十分远，但是连续使用会大量消耗 **BRP** 的，一定要留意。

スモール

这特殊技能将一些巨大的敌人变小，最后踏上敌人身上便能轻易的将其击倒，如果在一些狭窄的道路上遇上这类型的敌人，这一招特殊技便十分有用了。

なげヤリ

当武藏取得这特殊技后，便能从前方射出长矛，这支长矛的攻击力十分高，而且射程远，最适合对付一些使用近距离战的敌人，但是连射性是其弱点之一。

ホッピング

这特殊技能让武藏利用雷光丸，在地上四处弹跳，在弹跳的时候由于武藏是无须接触地面，所以能够轻易的避过一些充满着陷井的地形。

しつこいすいま

在取得这特殊技后，武藏便会进入疲倦状态，再过一段时间后，更会支持不住而睡在地上，但是正确的用途却不明了。

エクトプラズム

这特殊技十分特别，是会令武藏“灵魂出体”而这时玩者亦可控制着武藏的灵魂，到达一些平时无可能到达的地方。

あまいかいお

当这特殊技发动后，武藏的身体会发出阵阵红光，这时如果武藏被敌人攻击，所受的伤便会减半，玩者一定要把握这段时间呀！

まんふく

这个特殊技能令武藏出现一些幻觉，身边充满着食物，但是实际的用途其实是增加武藏的 **BP**，是十分有用的特殊技。

あくしゆう

这是一种十分令人讨厌的特殊技，当使用后武藏会放出一些十分臭的气体(放×?)，而且更会有数只苍蝇围绕着，但却会令敌人不敢接近武藏，真的不知是好是坏了。

すつきいミント

当武藏取得这特殊技后，身边会出现一个防护罩，这防护罩能够防御所有令武藏睡眠的攻击。

ほかなきヒカリ

当武藏置身于一些非常黑暗的区域时这一种特殊技便十分合用了，它会令武藏的四周光亮起来，避免堕进一些因黑暗而看不见的陷阱中。

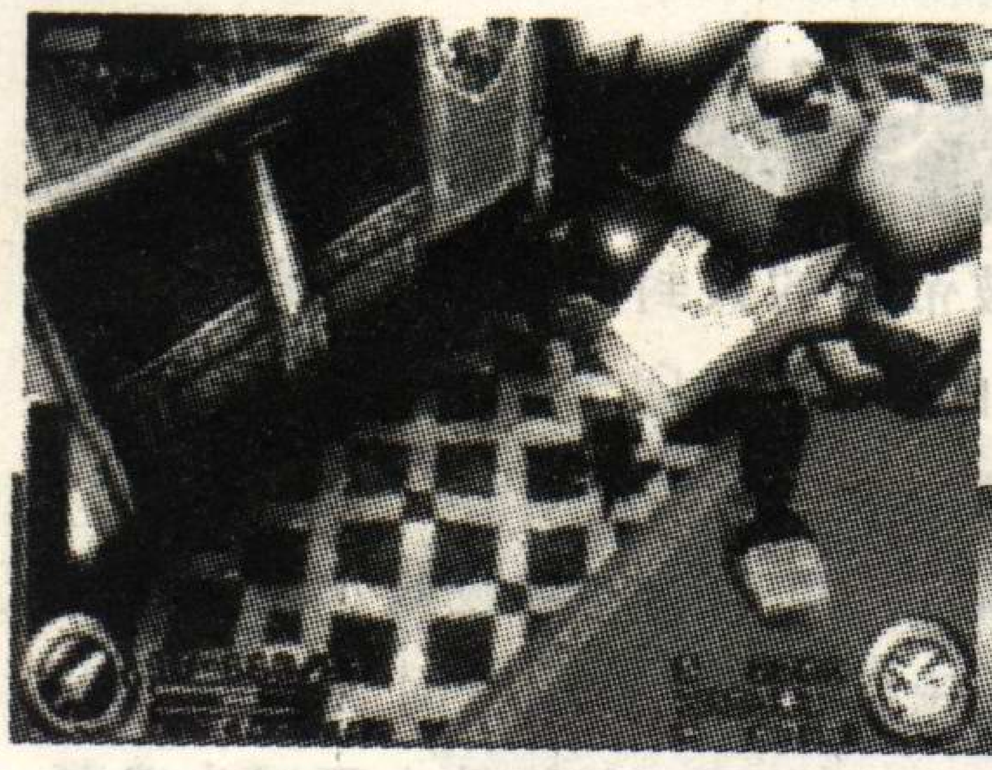
REAL TIME 系统

其实在《武藏传》的世界是以真实时间进行的，当玩者在冒险时时间亦会流逝着，而不同的时间游戏的天色更会有所改变，除此之外游戏内某些地方(如道具店、武器店等)，更要在指定的时间内进入，所以玩者在冒险之余要多加留意画面右下方的时间计呀！

在时间经过的同时，武藏的 BP 值(满腹度)会逐渐下降。当 BP 下降到很低时，武藏就很难跑起来，只能低着头向前走了。

光之剑与五轮之书

在一百五十年前英雄武藏与暗之魔人战斗后，武藏为了怕有人利用光之剑利根特用作不当的用途，于是将光之剑的力量分为五个部分，并将这些力量封印在不同的地方中，而这些力量便称为“五轮之书”，而一百五十年后，武藏为了令光之剑拥有昔日的力量，于是便要到各个封印着光之剑力量的地方，取得五轮之书的力量。由于五轮之书是光之剑的五种力量，所以每打开其中一个封印光之剑就可获得一种新的力量。



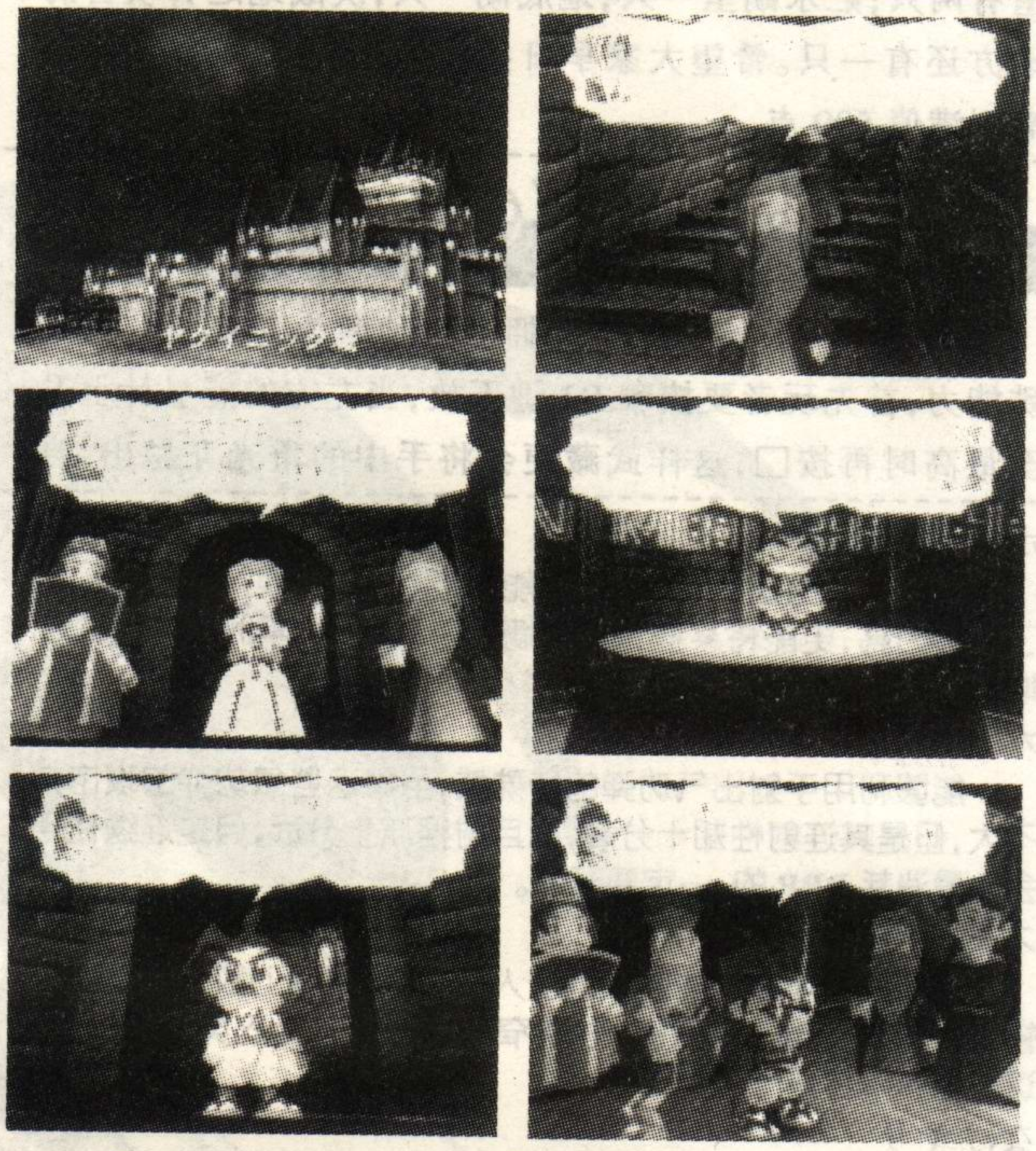
武藏在一百六十年前打败了暗之魔人，今天又能如何呢?

第0章~序篇~

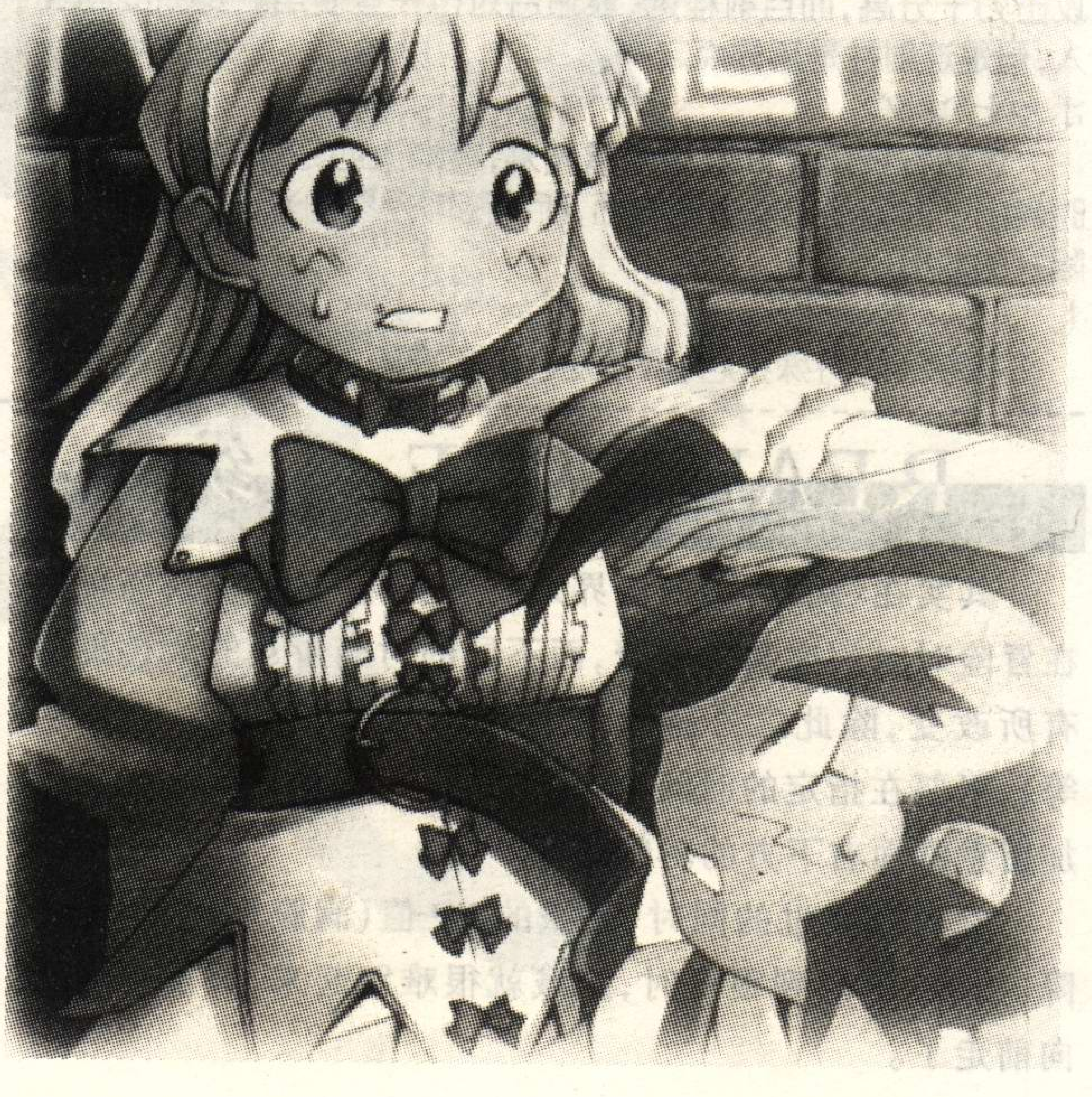
一提到武藏这个名字，不仅日本人知道，而且有很多的中国人也知道。在日本前江户时代有一传奇式的剑客“宫本武藏”，因为此人在一生中从无败绩，所以被誉为日本的剑圣(有关宫本武藏的其它事情，可阅读本刊以前的“纵横四海”专栏)，武藏传这个游戏中的主人公武藏就是以“宫本武藏”为原形设计的，在游戏中你不仅可以见到宫本运用大小双刀独创的“二天一心”流，还会见到使宫本声誉达到顶盛时期的一场决斗——于严流岛斩杀当时最负盛名的佐佐木小次郎(第四章的情节)，而且游戏中有一条辅线就是收集“五轮の书”的地、水、火、风、空五卷书，在历史上“五轮书”是宫本晚年，融合自己剑术、思想、战术的一部兵法书(剑道书)，只可惜没有留传下来，不过游戏的时间可不是前江户时代，地点也不是日本，而是在セクイニック王国，武藏与暗之魔人之间的战斗是游戏的主线。

故事要从一百六十年前说起了，当时有个暗之魔人和他的手下们一起统制世界，多亏了当时セクイニック王国的国王和皇后用了“英雄召唤”，召唤来了一个英雄武藏。武藏用“光の剑レイガント”封印了暗之魔人，而暗之魔人的力量和五轮の书的力量变成地、水、火、风、空五种力量分散在各地，“五轮の书”分成了五卷，而暗之魔神的力量则形成了五块宝石，只有光之剑可以吸收这力量。武藏的光之剑被武藏封印在了雷神塔(らせん塔)，拥有英雄召唤的セクイニック王族在崖上修建了王城。这样和平的日子过了一百六十年，现在人们在地下发现了一种叫“ビンチョタイト”的有毒液体，这种东西在地下是液体，一旦遇到空气就会变成固体，它可以使动植物变得凶暴，但也是一种高效燃料，并已经广泛的动用于工业和民用。セクイニック王国和ル・コアール帝国都在用“ビンチョタイト”做燃料，セクイニック王城下面的アミセクイ村就是采“ビンチョタイト”的。这种日子没过多久，ル・コアール帝国为了独占“ビンチョタイト”向国王不在城里的セクイニック王国发动了战争，ル・コアール帝国凭借先进的蒸汽武器，很快就打到了セクイニック王城下。为了挽救王国，セクイニック王国的公主、フイーレ姬使用了“英雄召唤”，再次召唤了英雄武藏。武藏为了打倒ル・コアール帝国要去雷神塔拿回被封印的“光の剑レイガンド”，在临走前大臣给了武藏一把有吸收敌人能力(グット・イン技)的剑——“雷神丸”。

片头动画欣赏



可爱的Q版人物是《武藏传》画风的特点

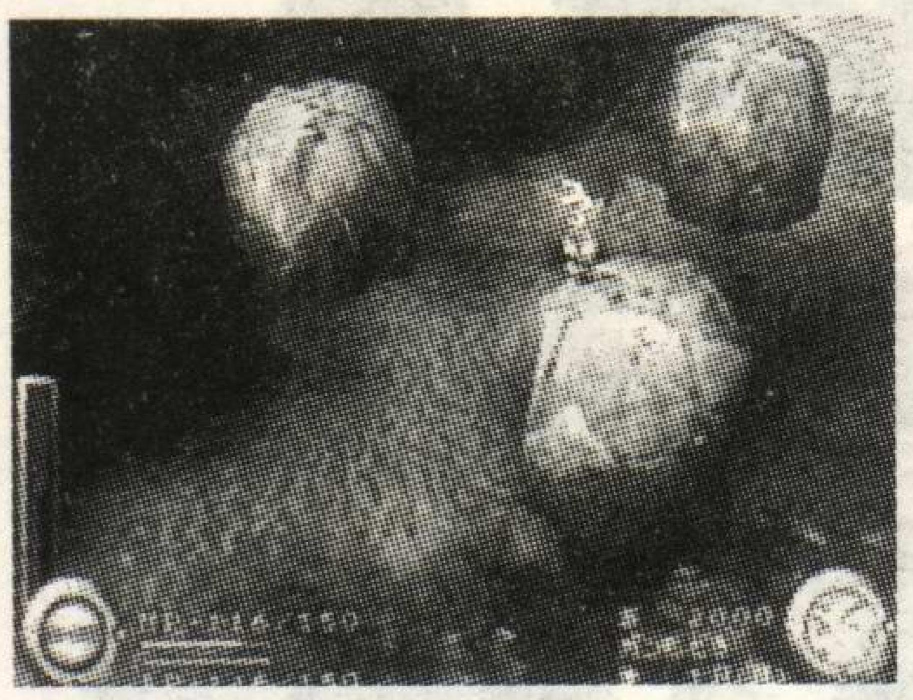




为了得到光之剑レイガンド，武藏开始了他的冒险旅程!

第1章～旅立～

这里敌人的AI都很低，可以利用它们来熟悉系统，以便以后的操作

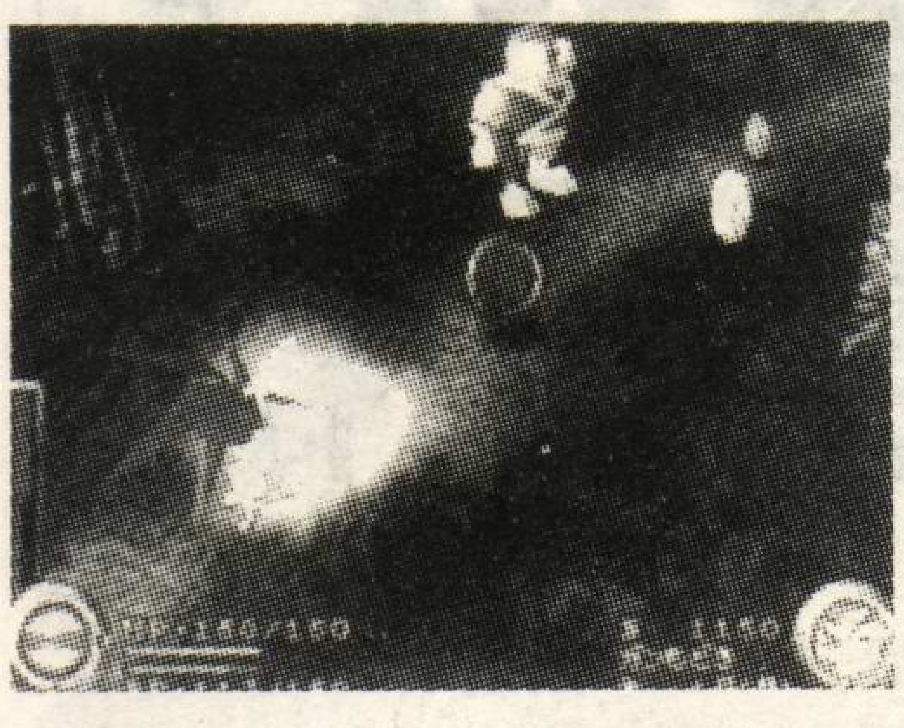


武藏由王城出发，一路的敌人非但弱，甚至有一些傻。大家可以在此熟悉系统和操作方法，就算死了也没关系，不会有什么损失(从第二章开始，死后只能花一半钱复活或者从记录的地方重新开始)。武藏跳过一条河后，推开一块挡路的石头，再走几步就要小心敌人会推下滚木和三个木桩，在躲过以后来到了一条比较宽的河边。

第一次使用雷光丸的特技グット・イン(GET IN)吸收敌人的能力

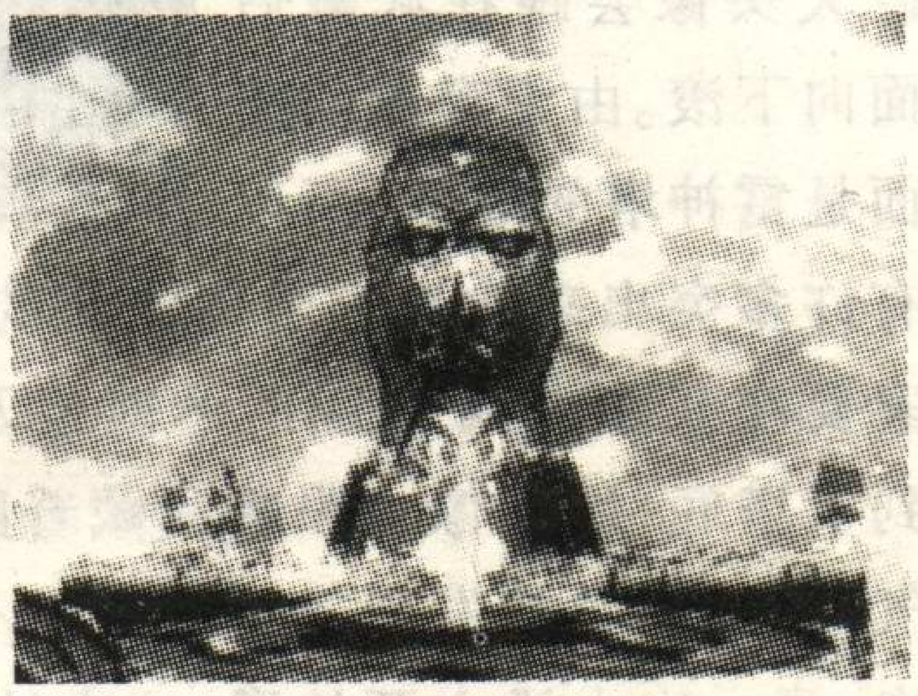


虽然看见对面有一排木桩，但不知如何才能将其架到河上。正在武藏为此发愁时，突然旁边出现一个家伙偷袭，只可惜其枪法简直差得吓人，现在大家就可以用グット・イン技了(只要按住R1直到屏幕左侧的能量槽满后按□键，雷神剑就会飞出，刺中敌人后连按□键，大约十四五下后，当屏幕左侧能量槽再度长满，就会学会一项グット・イン技了，游戏中很多地方要用到グット・イン技)。武藏用グット・イン技学会ガンもどき后按○键就可以将河对面的木桩击倒，铺成一座桥。武藏过河后推动一段横木压死五个敌人，最后击碎一座石像，就来到一个水池边。



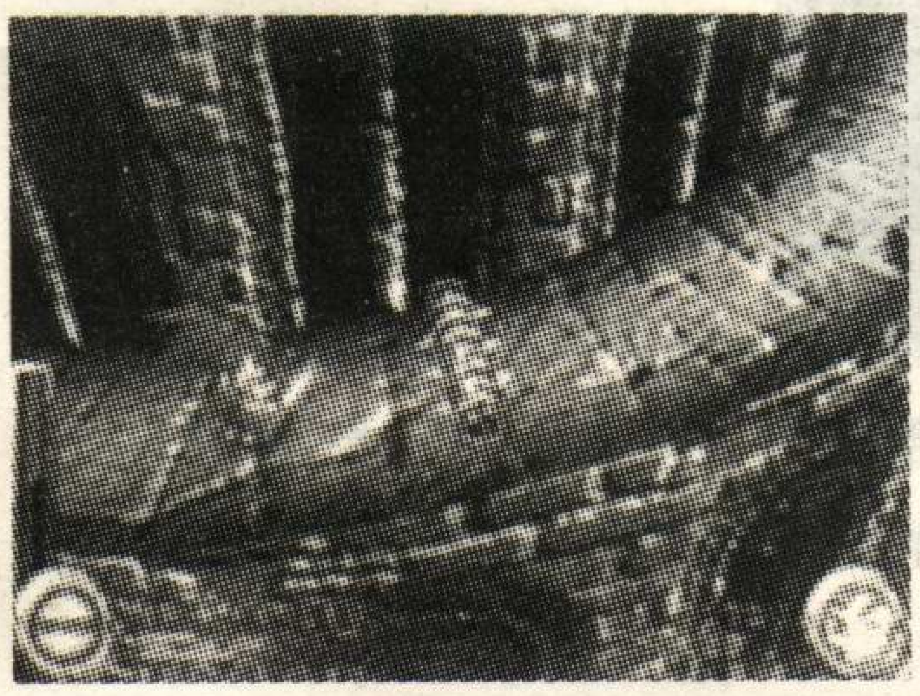
为了取得光之剑，赶快把雷神塔升起来吧!

在攻击四个封印石像时要注意中央巨头像攻过来的雷电



水池中央有一个巨大的头像，池边有四个武士像，打碎武士像后都会发现一个封印，只要踏上去就会解开封印。当解开四个封印后，雷神塔会从水池中升起。

借此机会好好练习一下运用跳跃躲避攻击，这对以后很有帮助



顺着螺旋形道路向上，一边跑一边躲滚下来的障碍物(先跑外圈、再跑内圈，然后跳过滚木，如此躲两遍，就可来到塔门前)。进入雷神塔内部后，武藏看到塔正中有一团火焰，火焰上方有一口大钟，只有灭掉这团“守护の炎”才能到达塔顶。顺着跑道来到比较靠上的地方用“ガンもどき”，打断钟的绳子，钟掉了下来熄灭了“守护の炎”从而打开了道路尽头的门。

这是第一个较有难度的谜题 此后遇到的谜题要比这难得多



武藏来到一个小房间，紧接着就被传送到了塔顶，塔顶的巨头像眼中发出的光线封印着“光の剑レイガンド”。只要踩在剑前不远处的踏板上，巨像眼中就会停止放光，看来只能用什么东西压在踏板上才可拿到光之剑，这时可以用グット・イン技从敌人那学到みわうち，只要引一个

敌人来到踏板上用"みわうち",这样就可以使敌人眩晕并停在踏板上,武藏可以用这段时间拿到"光の剑レイガント"。

无比惊心动魄的一段情节 千万不要被巨石像压住哟!



随着剑被拔出,巨头像也倒了下来,武藏开始了一段大逃亡。先是从塔尖向塔下笔直地跑,此时巨大头像会跟在武藏后面向下滚。由于奔跑的路面是雷神塔的墙壁,所以有许多突出来的地方阻碍武藏的前进,为了保持速度,玩家要在武藏大喊"JUMP"的时候及时地跳过阻碍。终于冲到了塔底,巨头像也跟着武藏着路了。正当武藏想松一口气的时候,突然发现巨头像并没有停稳,又翻滚着向他压来。又一次大逃亡开始了,这次的路就是由王城冲过来的那条路,路上有ルコアール帝国的士兵和许多障碍物阻拦武藏的前进,但是只需要躲开障碍物即可,帝国兵也因巨石像而吓得惊慌失措,对武藏根本没有妨碍。跳过摆在路中间的一条条巨木,绕过路上的一块块巨石,最后跳过王城的护城河,武藏一路狂奔终于来到王城前,由于速度太快武藏撞破大门进了城堡。



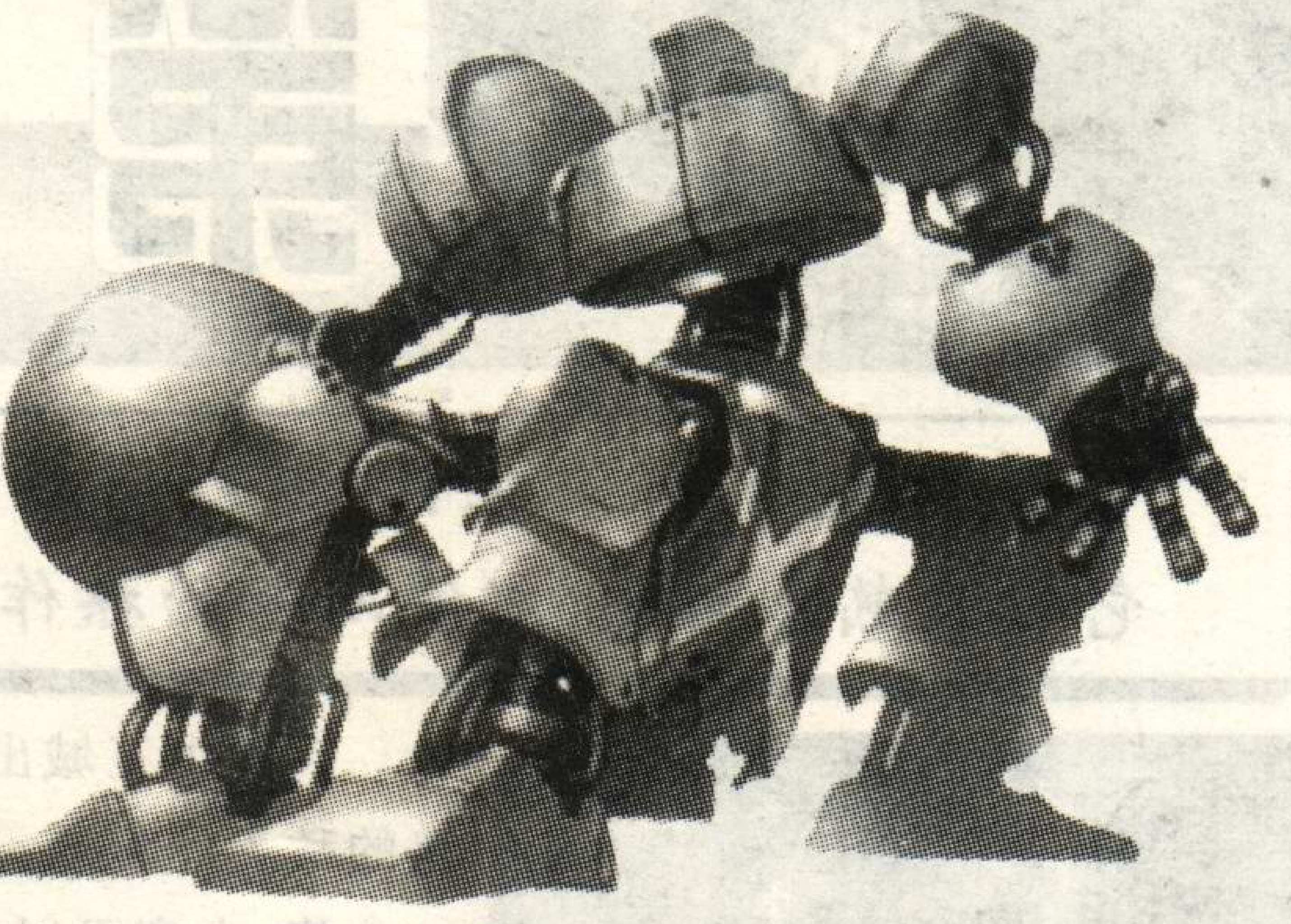
ルコアール帝国的重要人物 ボルトー少尉初次登场



武藏进入城中后,发现ルコアール帝国的"ボルトー"少尉绑架了"マイーレ姬"。互报姓名后"ボルドー"得知眼前这个小子就是传说中的英雄武藏,他用火圈包围了武藏,旁边的フイーレ姬告诉武藏光の剑有很多特技并且将一个回旋的特技(按住R1直到屏幕左侧的能量槽长满后再按△键就可以使出),武藏打灭了火圈。"ボルトー"见状立刻打晕了"フイーレ姬",并召唤来了一只帝国的蒸气机械兵スチーム・ナイト来对付武藏,自己则带着"フイーレ姬"逃跑了。

VS. BOSS

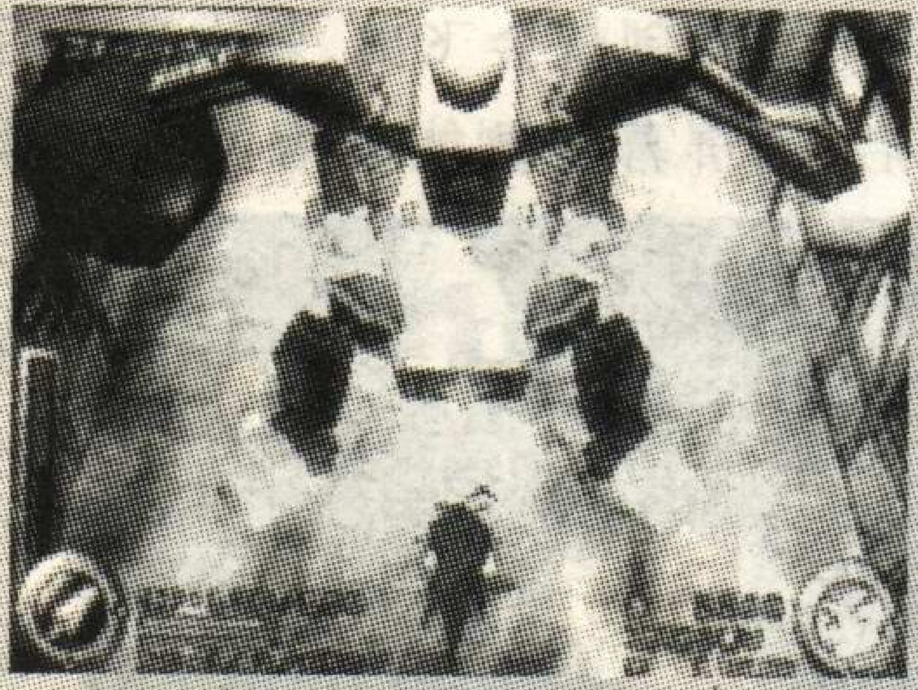
帝国巨型机兵 スチーム・ナイト





对付这种机械兵只能先攻击前面的两条腿,每打坏一条腿,机械人的中间弱点就暴露出一会儿,但是这个东西可不是那么好对付的,他会不时地扔出手中的大铁球,腿上会喷出蒸气,有时还会放出火焰包围武藏。只有在它扔出铁球时及时跳起(铁球在空中转两圈时按跳),然后利用机械兵在收回铁球的一小段时间去打他的腿(但如果你是一个A·RPG的高手也可以直接用回旋斩砍它,不过要小心蒸气)。在屏幕的左上方有机械兵的血槽,打败他后武藏会把他从宫殿中扔到后院去。

此时机械兵又会复活,然后把后面的两条腿转到前面来,这时的打法和刚才差不多,就是小心机械兵会掷出铁球来攻击你,有时还会掰断柱子向你扔过来,注意躲开它的攻击,抓住机会再次将其击败,武藏又一次把它扔了出去。



但机械兵又一次复活了,这是最难打的一次,因为它只有在高高跳起而又没砸着武藏的时候才能有效地攻击他,其它的时候武藏只能四处乱躲(在机械兵跳起后武藏要向上跑,至少要跑到屏幕一半以上的地方,当看到地下的影子后,再向下跑,同时按R1键蓄满能量槽,等机械兵掉下来后,就按△键使回旋斩,如此四五次就可以打败他了),打败机械兵后,武藏把它扔下山崖,眼看它又要复活时,武藏举起机械兵被打掉的铁球扔了下去,机械兵终于爆炸了。



取得传说中五轮之书第一部地之书并解开其封印吧!

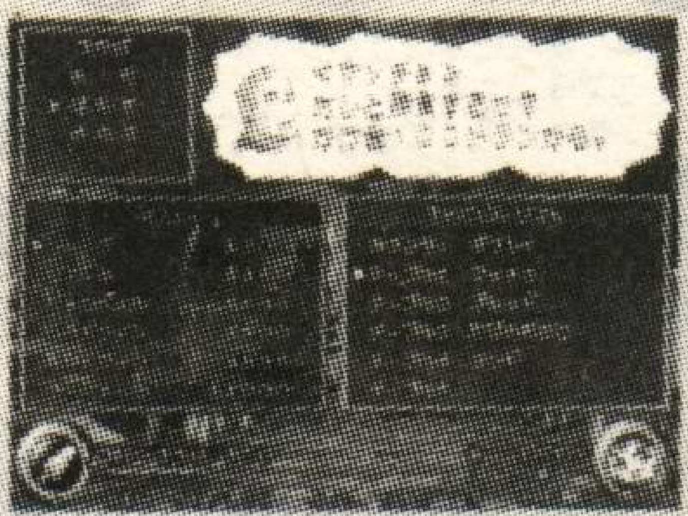
第2章～地之书～

アミヤクイ村地图解析

アミヤクイ村

从这一关开始几乎所有的冒险都要从这里出发,而且村中还隐藏着许多冒险场所,供武藏探索。

酒店

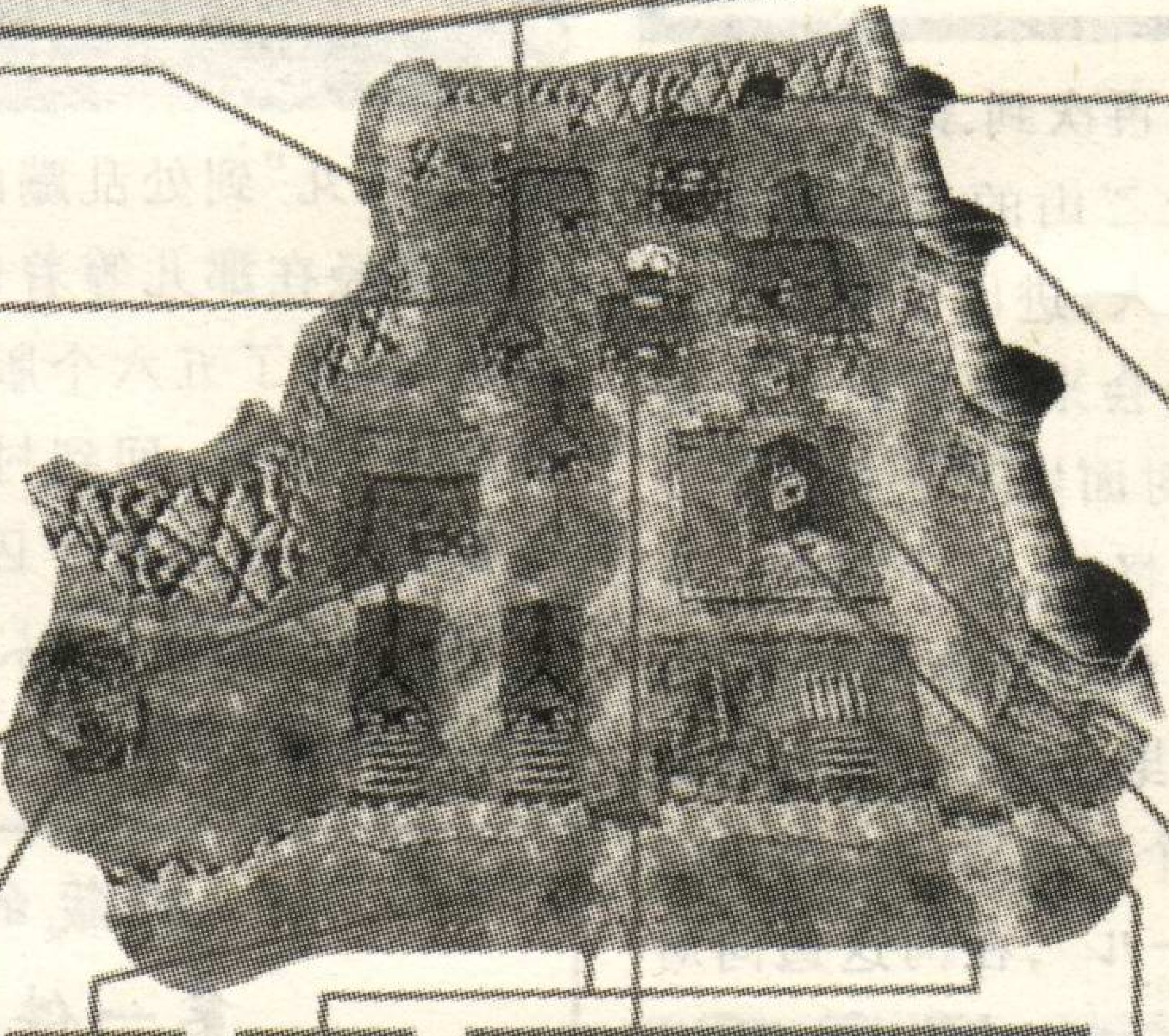


这个场所的营业时间是每日的 **18:00** 至次日凌晨 **2:00**,在这里可以进行赌博赚取金钱。

杂货屋

经营回复类道具,营业时间是每日的 **10:00** 至 **20:00**,全年无休息日,有时会出现特卖日。

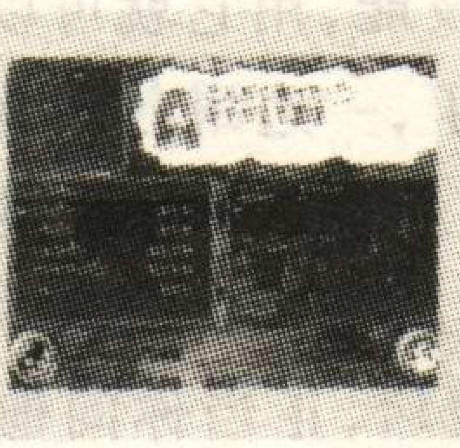




矿坑洞口

一个重要的地方,但在本关尚不清楚里面有什么。

面包房



经营时间 **7:00** 至 **19:00**,卖回复 **BP** 的道具。

玩具店



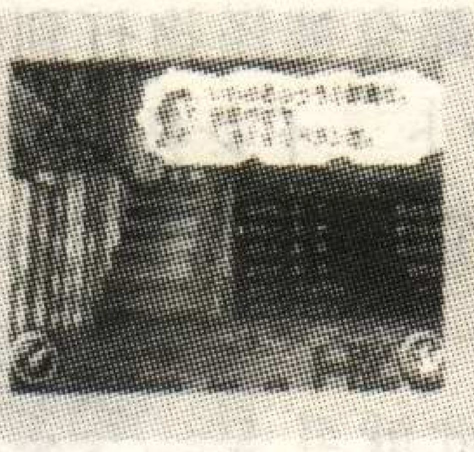
出售登场人物的偶人,**12:00** 至 **20:00** 营业。

村长的家



提供情报的重要场所,每天的 **8:00** 来这里即可。

宿屋



可回复 **HP** 和 **BP** 的地方,全天营业。

风车屋



每日 **23:00** 至次日 **10:45** 可找到风车房主。

入口 ふたご山

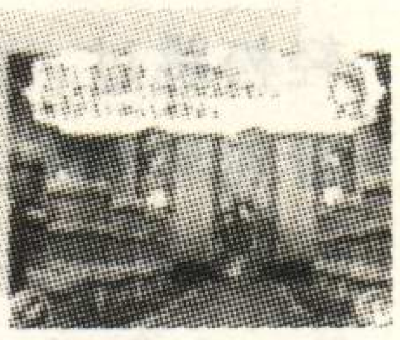
入口 すいまの森

鉴定屋

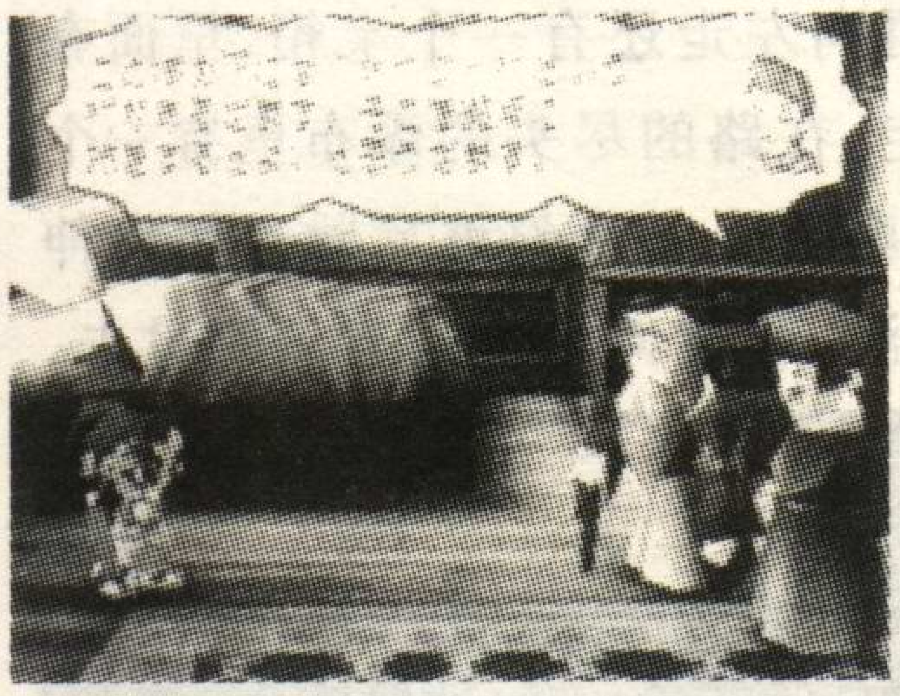
识别所得到的未知道具的地方,营业时间 **11:00** 至 **16:00**。

教会

可在此解毒,屋外水井中可打到水。



在城中时可多转一会儿,能学到很多跟游戏有关的知识



早上起来,武藏来到了ハーチノス司祭那里,祭司对武藏讲了书中记载的关于"五轮の书"的事情,说书中有地、火、水、风、空五种力量,但这五种力量在一百六十年前就被分散在了各地,而这五种力量也正是光之剑所隐藏的真正力量,只有打开这五轮书的封印才可以真正解放光之剑的力量。ハーチノス司祭还说世界上只有五个"传说の武具"才能解救セクイニック王国。

村长真是个狡猾的家伙,竟拿这么重要的事情做代价来找狗



于是武藏开始了寻找五轮之书和传说之武具的路程。武藏从王国用滑索来到了アミセクイ村,在那里见到了村长(屋顶上有一个风向标的房子),村长说知道一些关于"传说の武具"的事情,不过不能白白地把重要的情报告诉武藏,交换条件就是让武藏先找到一只狗,还提供了一个线索,这只狗去了"ふたご山",并且告诉武藏ふたご山的具体位置。

这里会遇到新的小敌人，使用雷光丸来吸取它们的特技吧！



武藏来到了山口，山口的人说守卫这里的士兵不见了，只有守卫兵才能让武藏进山，武藏只好再次来到村中。从一个囚犯口中得知守卫兵在森林中，从旁边的入口进入さまよいの森，在森林里可以救出“ふたご山”的守卫兵。

如果不使用“变小”的特技是无法渡过大嘴怪那一关的



再次到ふたご山前，ふたご山的卫兵同意武藏进入。进山后顺着山向左走会来到河的一个差口，对面岩石上有一个巨大的怪物，河中间有一片荷叶作为垫脚的东西，这时不管你怎么跳，都会被怪物打到河里。为此一愁莫展的武藏又想到了グット・イン技，用这个特技对一个黑色的怪物使用，就会从它身上学到“スモール”，在河这边向对岸的怪兽用“スモール”，



敌人就会缩小，如此就可轻松跳过，再走一点就会看到河中央有一个小岛，而那只小狗就趴在小岛上，武藏跳到小岛上，发现这只狗啃完骨头后睡着了，不论你如果打它，它都不醒(简直就是一只死狗)。没办法，只能把它拿起来，扔到河岸上，再由河岸边一点一点的扔回村里。

要掌握面包店的营业时间找水时则可用睡觉的方法耗去时间



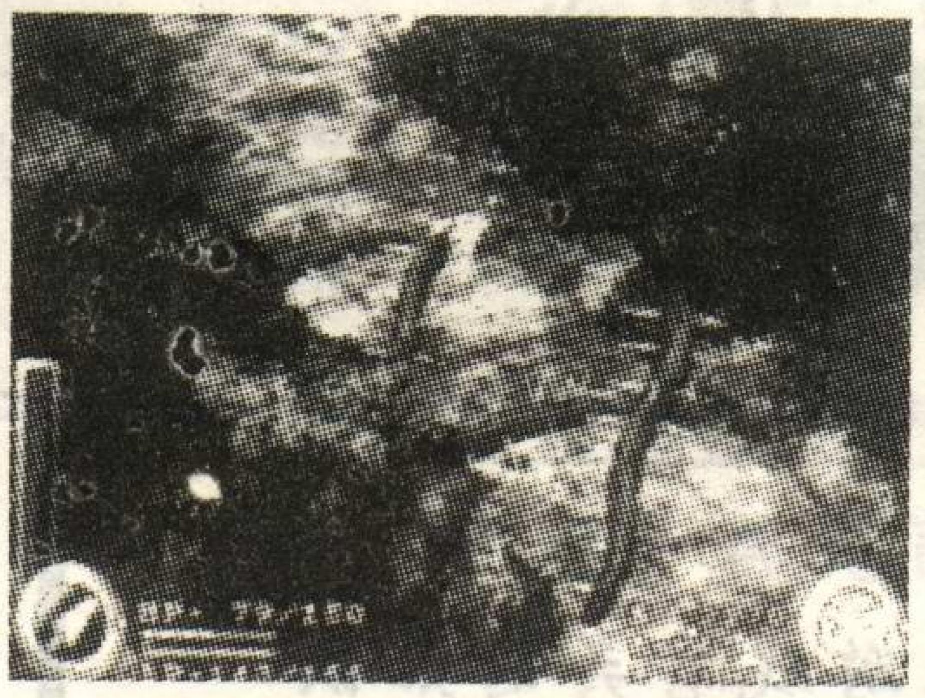
回村后再见到村长，村长说那个刑具上的囚犯知道一些情报，找到囚犯ジセン，ジセン说他又饿又渴，要武藏去找一些面包和水(みず)，武藏来到面包店，买了面包，又在黄昏时等教堂旁的人走后(没走时，只能和那人谈话)，打一些水，回去交给囚犯。囚犯吃饱喝足后，又要武藏放了他，说钥匙就在“さまよいの森”的墓地里，而且告诉武藏到了“さまよいの森”后，曾被武藏扔回来的那只小狗会给他带路。

作为正义英雄的剑豪武藏也会偷放一个被判有罪的囚犯



当武藏来到“さまよいの森”后，发现去墓地的入口被挡住了，这时又要用“グット・イン”技了。这回的对象是那个大的花朵，武藏学会了“ホッピング”，这是一个拄着“雷光丸”到处乱蹦的技能，用它就可以蹦过荆棘。这时小狗已经在那儿等着你了，一边跟着小狗，一边消灭四周的敌人，过了五六个版面后就会来到墓地。在左上方的墓中找到了钥匙，回到村中后，ジセン要你在夜里二十四时来放了他。夜里放了囚犯后，正当你问他有关“传说の武具”时，他却要你在“ふたご山”的山腰瀑布前找他，并在一路上砍四棵大树带去，说完就跑了。

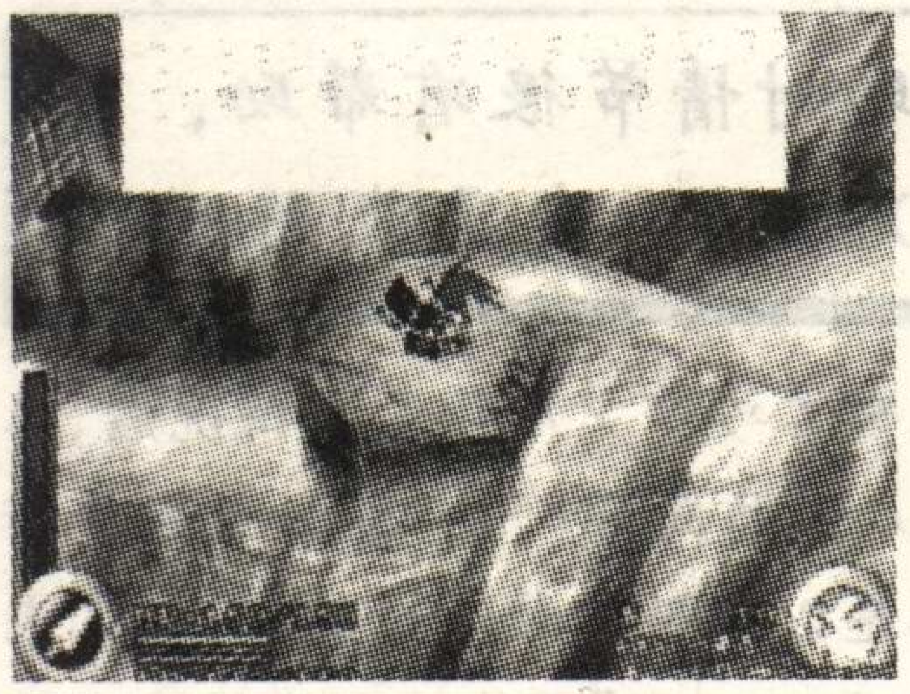
武藏的能力大大增强第一件传说之武具入手



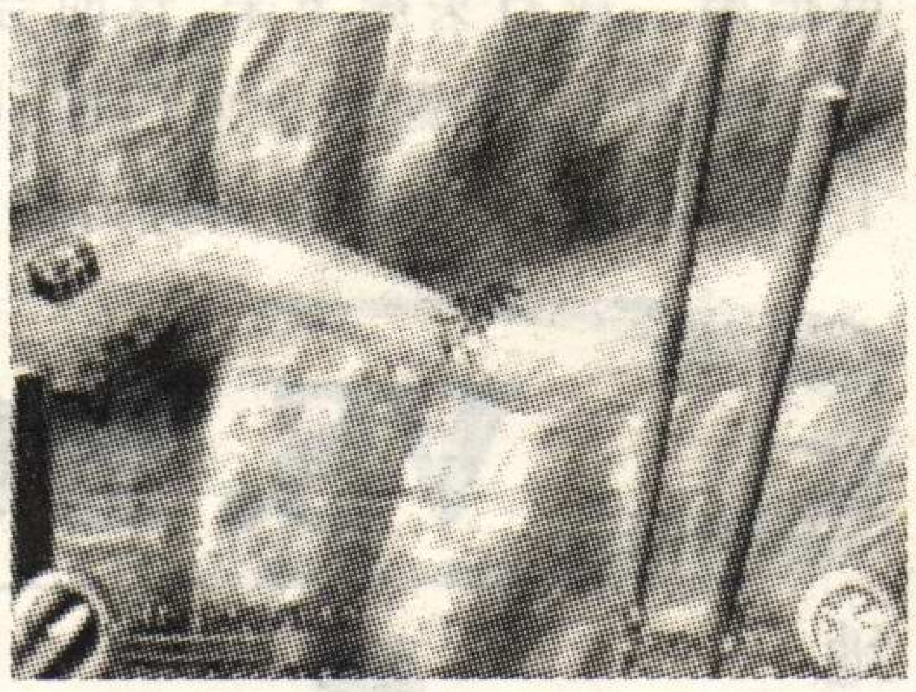
来到“ふたご山”，还是向左走，到头向左拐，看到河中有四个立着的木杆，武藏跳到第一个木杆后，再跳到第二个木杆上，如此几下就可以过河了。河边的一个高台上有一个宝箱，打开后可以暂时存一下进度，死后只要花一半的钱就可以从这里开始。再向左走还有一个宝箱，里面有二百元钱，然后一直向右走，在路的尽头的瀑布里有一个宝箱，可以跳过去拿到。武藏上了一个斜坡后跳过两块伸出来的石头再进入一个山洞，顺着伸出来的岩石跳过去，



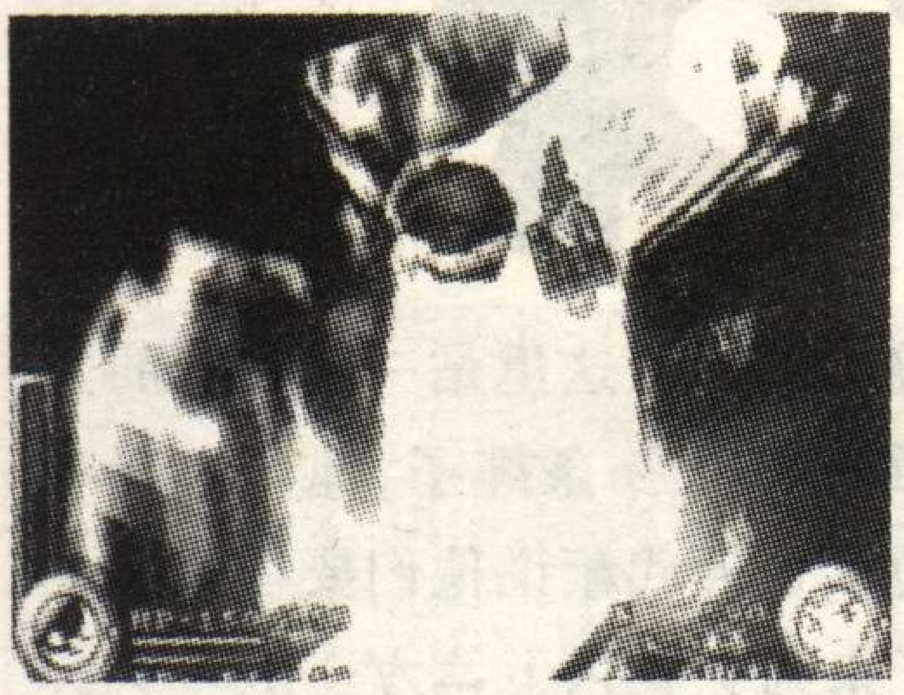
出了山洞后，来到一座吊桥边，吊桥下面有一个宝箱，还可以找到一个助人(从屏幕上看不到)。下去后可顺着绳索再爬上来。过了吊桥后，又进入一个山洞，这回洞中的岩石与



岩石之间，不断有水流冲下，要小心！出了山洞后可以找到一棵树，用回旋斩就可把树砍下来，武藏顺着紧贴着山崖的恐龙化石向上走，在看到一个木杆后，可以跳下去找到一个助人，再顺着木杆爬上来后继续向前走，过了两个来回转的木板后会再看到一个木杆，跳下去后，会找到第二棵树和另一个助人，爬上来后利用山壁上伸出的三个横杆，跳到一块岩石上，顺着一根木杆爬到上面斩倒第三棵树，再向前走不远会找到第四棵树，最后跳过几根肋骨似的东西后，就能见到那个ジセン。当他得知武藏就是那个传说中的英雄后，马上用木头扎了一个木排，并对武藏说，用这个木排顺着激流到达最下方的时候就会找到“传说の武具”之一。



第一次使用这件传说武具
要好好熟悉使用方法

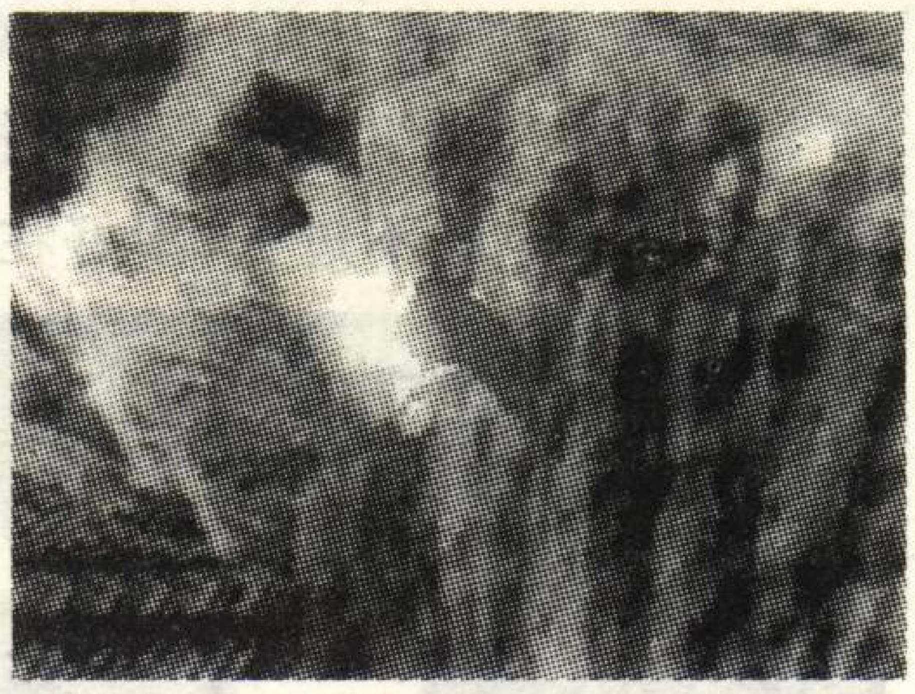


武藏顺着激流向下走，途中会有很多钱，尽量多拿，但也要注意，木排只能被撞三次，被撞第四次时就要从头来了。从瀑布下来，离木排登岸后，向左走会有一个宝箱，打开后就能得到一件武具，回到村中鉴定后得知这就是“传说の武具”之一的“ベンクイフレス”。有了这个东西，武藏就有了爬墙的能力(向墙上跳，其中一把刀插入墙后△键和□键互相交换来按，这样武藏就可以用刀插着墙向上爬了)。

刚刚得到重要的宝物
就可以将它在实战中使用了

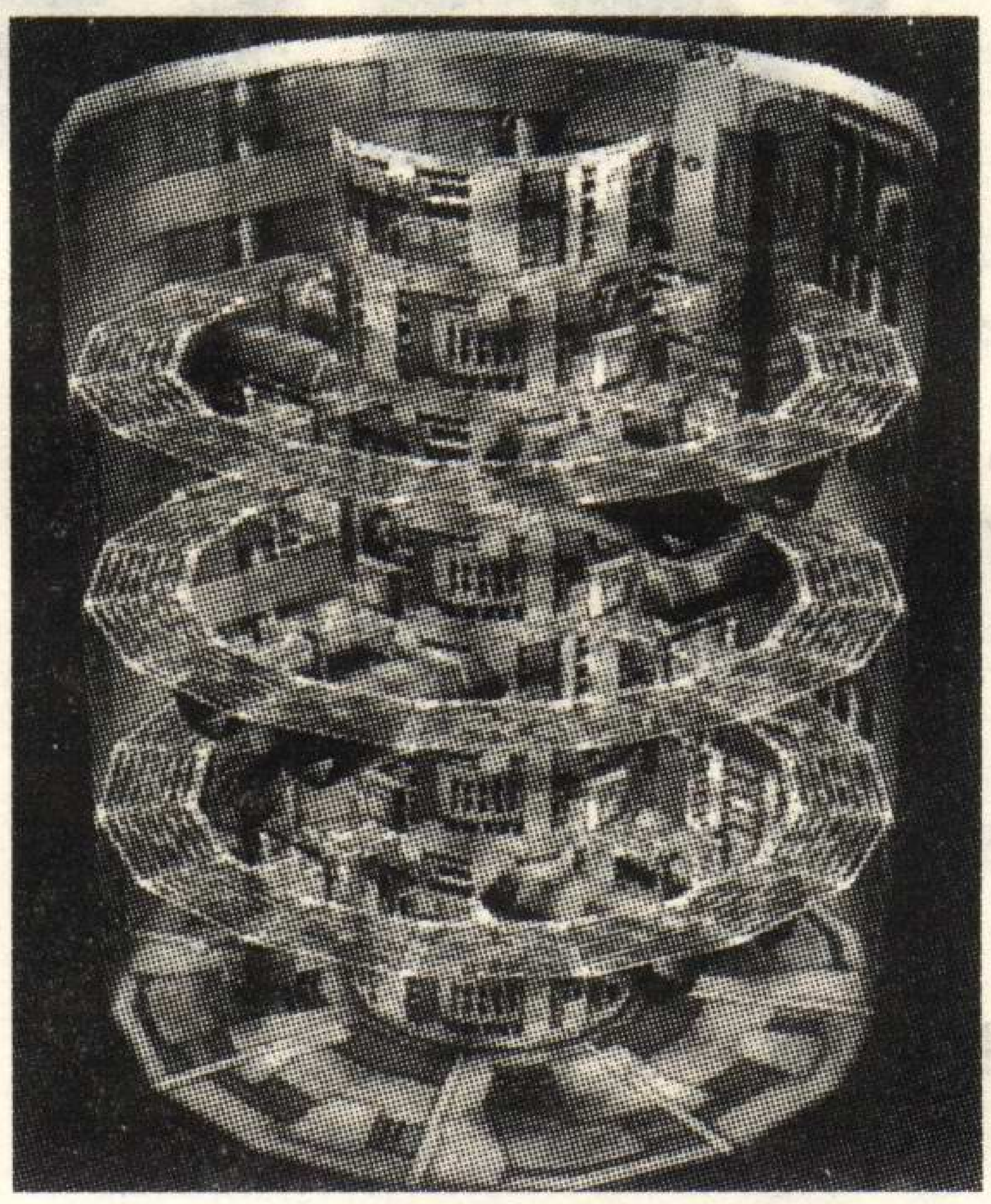
出了鉴定所后，武藏就发现四周有一片片的浓雾，这时村长跑来告诉武藏说排气管失控，随时有爆炸的危险，而且爆炸会波及村庄和城堡，所以请武藏去管理所找管理人フォレス。武藏答应后直奔“ふたご山”(大家最好在这之前记录一下，否则除非你是天才，要不然一定会后悔的)，在“ふたご山”左则用爬墙术爬到山顶后，看到フレス急得像热锅上的蚂蚁一样四处乱转，武藏来了以后他马上告诉了武藏要在二十四小时以内打开蒸气控制塔顶上的排气通道，并且给了一把钥匙，这时屏幕右上角就会出现二十四小时的倒计时表。武藏直接跳下来跑回村中，顺着下坡一直跑再向右一拐进入スチームラット の森，再沿着右边的道路向控制塔跑去，路上不要管排气管排出的蒸气(一直跳着走，减光血没关系)，直接来到路的尽头，用爬墙术爬到上面就来到控制塔前。



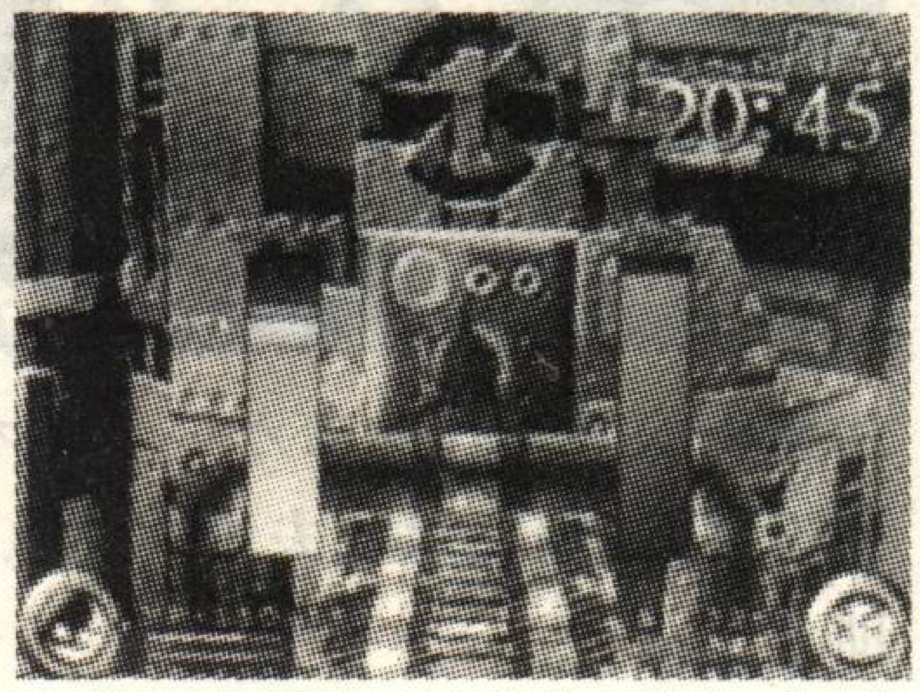




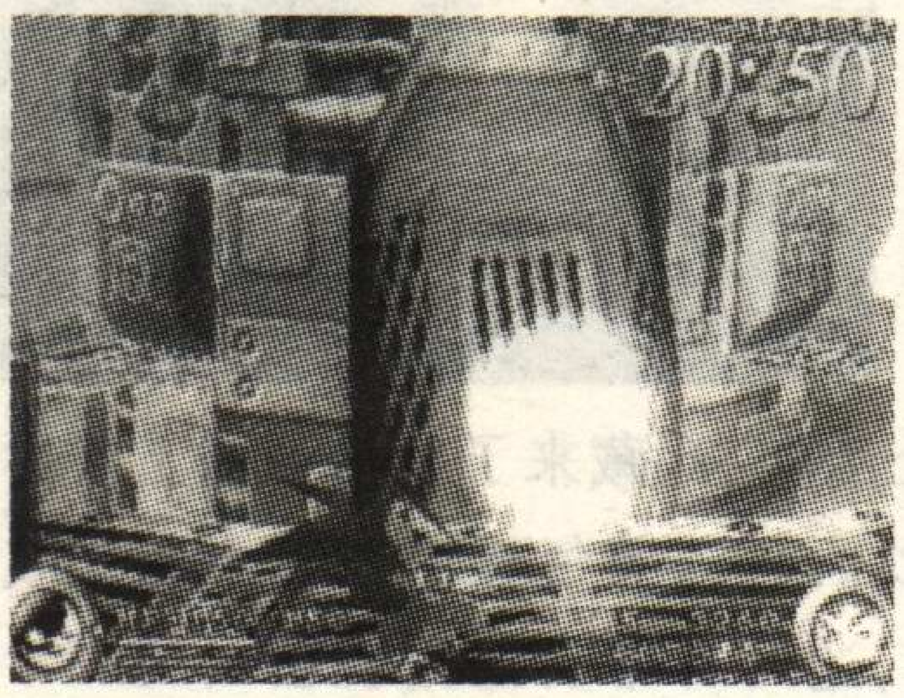
这一段游戏内容的难度的确很大
肯定需要反复几次才行



看懂了八项说明后，用钥匙打开开关，屏幕左边和右边各出现一个气槽，当左边的气槽长到OK的小框后按○键，右边的气槽就会长一段，右边的气槽长满后，门就打开，(但是如果屏幕左的气槽没有长到或者超过了OK的小框，右边的气槽会下降一小段的)。进入控制室塔后，直接乘电梯来到第二层，然后向右跑，来到第一个开关处，跳过护栏，按下开关，又会出左右两个气槽，还是照前面那样，当右边气槽长满后，开关上的红灯会变成绿灯(随着开关越往后，左边气槽的增长速度会越来越快，而右边气槽每长一段的长度会越来越短，到后来只能用耳朵听来判断时间了)，同时屏幕左上角会出现一个60秒的倒计时，就是说你要在60秒之内，打开下



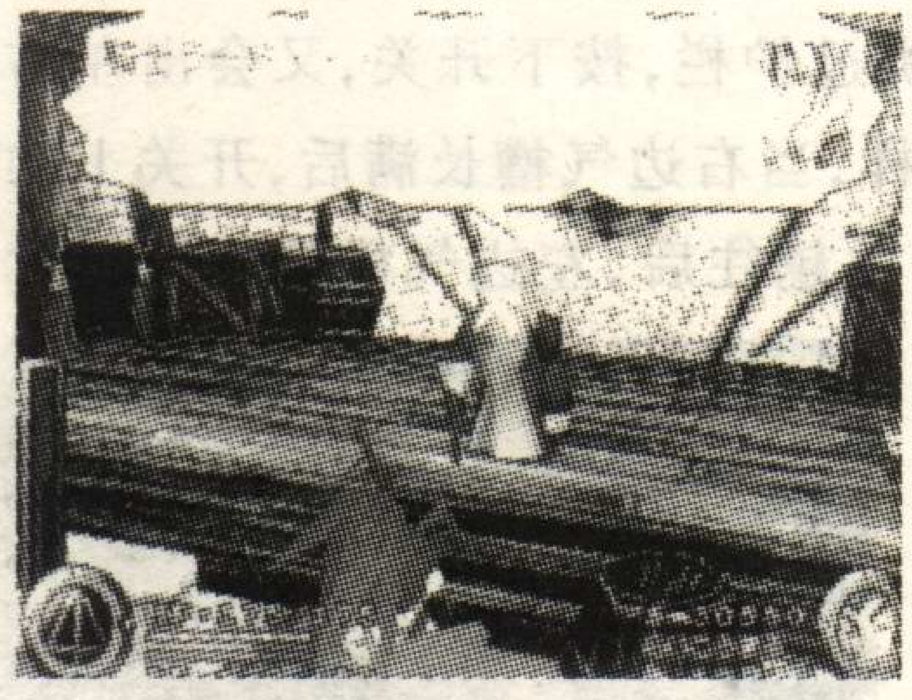
一个开关,否则将从第一个开关开始重新来。武藏打开第二个开关后来到第三个开关的护栏前,发现这个护栏喷出的蒸气怎么也跳不过去,幸好在护栏左右两边各有一个较粗的管道,可以先跳到管道上绕过护栏再跳回开关前。打开开关后,乘电梯来到第三层,先向左跑,绕过六号开关,来到四号开关前打开开关,此时屏幕左上角显示只有35秒钟的时间来打开下一个开关了。武藏打开5号、6号开关后,乘电梯来到四层,这时要万分小心,稍微一点疏忽,都会导至前功尽弃。7号和8号的开关终于打开了,你在这里将会花费大量的精力。



传说中的五轮之书终于得见天日 剑豪武藏一定要取得它

蒸气被顺利排出,这时管理人フォレス来找武藏,说村长要给他奖品,并告诉他这次事件是ボルドー蓄意破坏,现在ボルドー正在"ふたご山"。武藏先回到村里从村长那得到增加HP上限的宝物,然后来到"ふたご山",向左走利用四个木杆子过河后还是沿着山向左走,在路的尽头发现ボルドー,他从山上掉了下来后又继续向上爬。武藏上前质问他把フイーレ姬藏在了哪里,而ボルドー只是一心向上爬并且说上面有"五轮の书",武藏当然不能让他先拿到"五轮の书",于是也飞快的向上爬。爬到山顶后武藏用一块石头把就要爬到山顶的ボルドー一下砸了下去,然后来到一个像棺材一样的柜子前,用光之剑打碎柜子后,得到了"五轮の书"的"地の卷"。这时光之剑吸收地之卷后开口说话了,它说地之卷的力量如果要完全解放,还要去打败クレストニガーイアン的地之守护者スカル・ビオン,并从它那里得到地之魔石才行。武藏用地之卷的力量震开一块巨石,从被巨石挡住的地方直接跳下出来。来到"ふたご山"的出口,遇到了那个ジセン,ジセン对武藏说如果想打败スカル・ビオン,单独一个人的力量可能不够,并建议武藏去城中的执事エックノル那里寻求帮助。



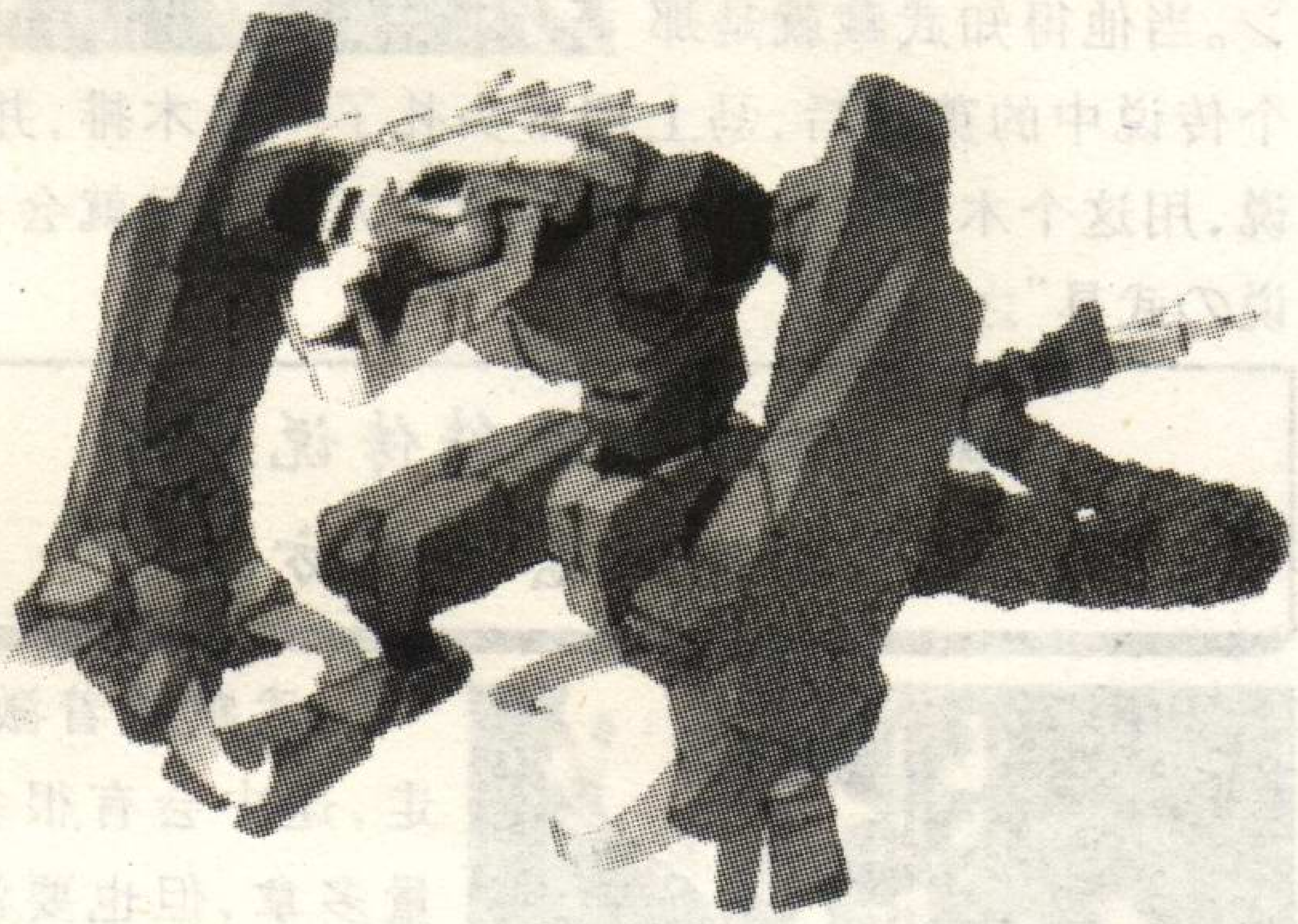


四个助人的救助对情节很有帮助,若要顺利击败BOSS就一定要找到他们

武藏来到城里,向执事エックノル说明了情况后,エックノル决定派四个助人帮助武藏(四个助人分别是骑士、兵士、大工和佣兵,都是以前被武藏救过的助人,如果人不齐的话,可以去"さまよいの森"通往控制塔的路上找一找)。武藏又一次来到"ふたご山",进山后向右拐,来到一个大坑前,用地震把山上的石头震下来,跳到石头上后,再把第二块石头震下来,这时会遇到一个助人,然后再震下三块石头。来到一个大门前,四个助人已经在两边的山上等着武藏了,大家共同努力把大门打开吧。

VS. BOSS

地之封印的守护兽 スカルニピオン



武藏进来后大门又被关上了,这里是一个圆形的大坑,四个助人在大坑上面横系了一条绳子,绳子上有一个篮子可以来回移动。助人告诉武藏说他们要往篮子中放入石头和炸药,等篮子来到クレストニガーデイアン头上后,用地震把篮子里的东西震下来,就可以伤到它了。刚说完,象蝎子一样的クレストニガーライア就来了,武藏按照原定计划震下了篮子中的石头和炸药,反复几次就可以打晕クレストニガーテイア了。它的嘴中露出了魔石,用光之剑砍一下,屏幕左上方クレストコガーデイア的血槽就会减掉三分之一的血,然后再掷下几次石头和炸弹并再次砍掉敌人三分之一的血后,クレストニガーデイアン就会攻击上面的四个助人了。助人被打晕的候,武藏只能四处躲闪(クレストニガーデイアン仰起头时说明它要喷沙子,你要躲到它尾巴附近;它拍尾巴说明要用尾巴横扫一圈,你要及时跳起来)。等助人们醒了以后,再找机会攻击它,クレストニガーデイアン可能再次攻击助人,不过只要小心应付,很快就会摆平它的,打败它之后就可以从它那里得到スカルニビオンのコア了。



寻找五轮之书与传说之武具的旅程继续展开了!

第3章～水之书～

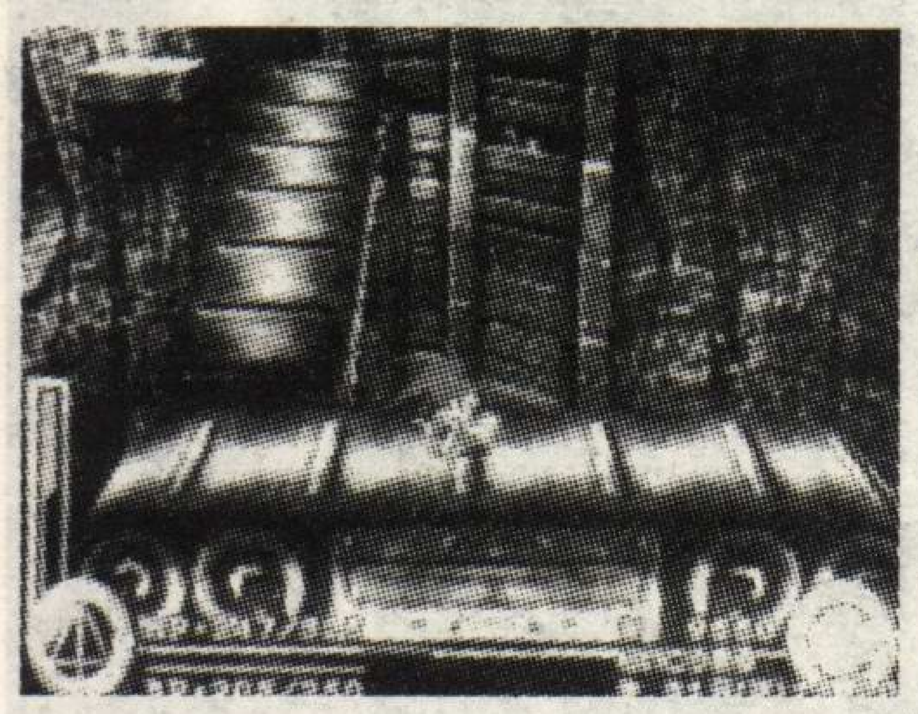
在这里使用雷光丸吸收蛇状敌人 就可以获得解毒的技能



武藏回到村中后见到村长和一个村民正在谈话,从谈话中得知村子里有吸血鬼出没,而且村中也有很多人中毒了。村长说本来村中传统的"万能药"可以解毒,但是做药的两种原料没有了,一种是"いやしの水",一种是"きぼろしの花","いやしの水"在"ふたご山"的山顶,而花则在村中"魔矿"里的地底湖生长,因为"魔矿"很危险,所以被封上了,钥匙是由住在"风车小屋"的ウイドじいさん保管。于是武藏和另一个村人分工,由武藏去找"まぼろしの花",村人去找"いやしの水"。武藏先来到"风车小屋"向"ウイドじいさん"要了魔矿の匙,"ウイドじいさん"对武藏说,"まぼろしの花"只有凌晨3点至7点才开花。

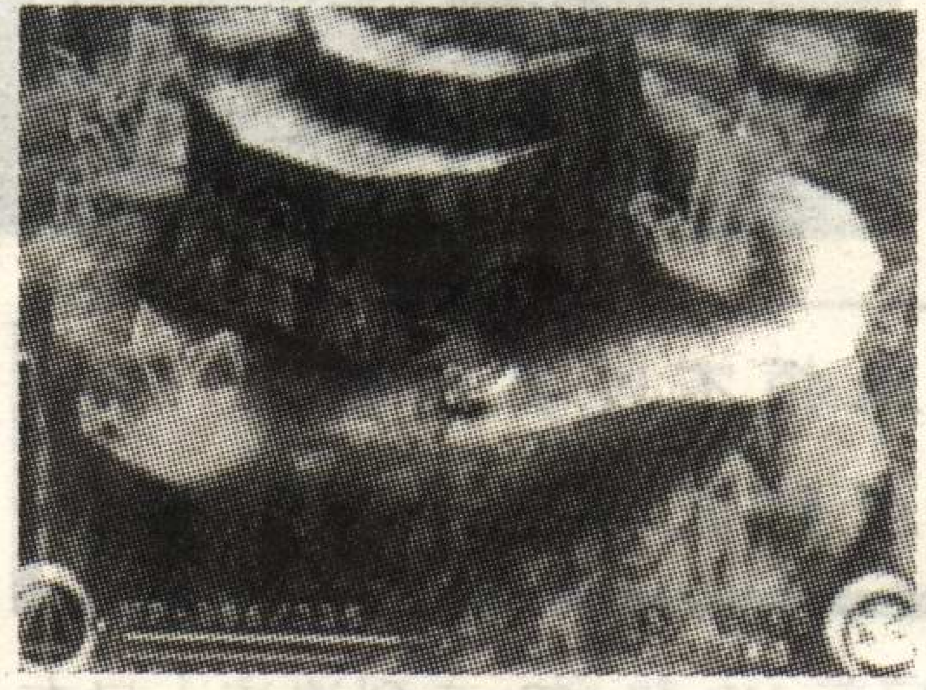


在迷宫中掌握时间是件很困难的事, 不如冲到要去的地方再倒头睡下即可



武藏离开了"风车小屋"后,来到"魔矿"前用钥匙打开了大门。进入矿坑后到头向右拐,打死一只带毒的怪物,在路的尽头爬上一根杆子,躲过砸下来的石头,利用运矿石的转车继续向前,躲过几次落石后,来到一个大风扇前。在风扇停止转动时,从扇叶的空隙中跳下去,在一个宝箱前记录一下后再向左走,利用传送带找到一个助人,返回后再向上又可找到一个助人,过了传送带区后来到了非常美丽的地底湖。坐着漂动的岩石,可以在最外圈找到一个助人和一只宝箱,然后在湖的中心再找到一个助人后,坐岩石绕过挡路的绿水晶,在岛的顶上拿到了"まぼろしの花"。

一定要在风扇停止转动时 在从扇叶间钻出来,否则会受伤

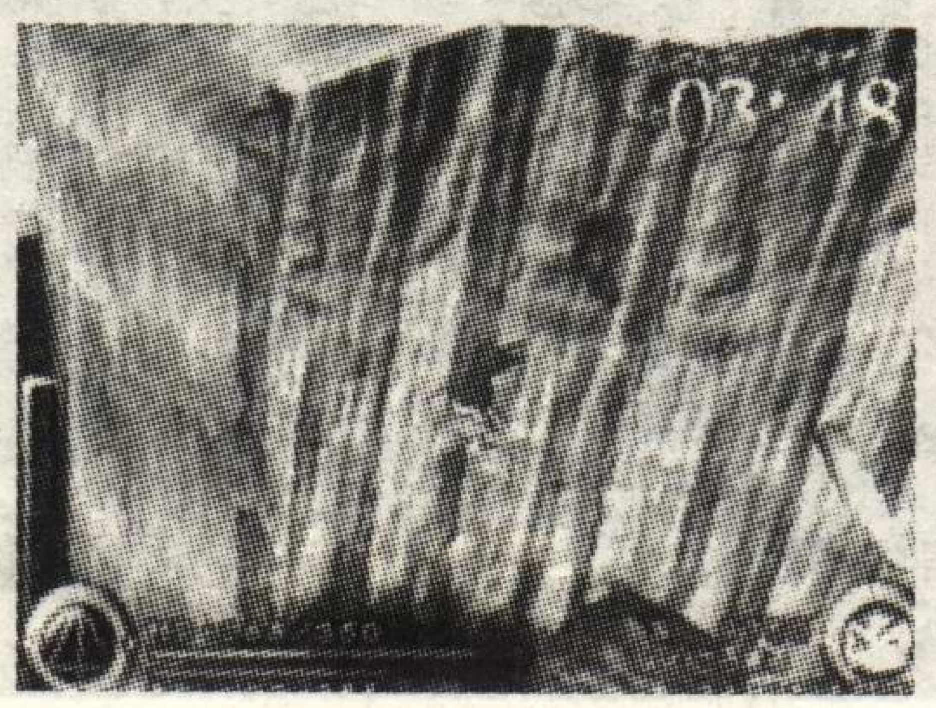


武藏顺着原路回到风扇下,用爬墙术从扇叶之间出来,等到风扇再转动时,让风把武藏吹起,进入右边的通道(最好在此之前进入风扇下左边的道路,从那里的敌人处用グット・イン技,学会解毒再走),在右边经过几块岩石后,坐二次升降机从上面离开,在通道中绕几个弯后,就可从矿坑中离开。

在这里还要使用 光之剑中的地属性的必杀技

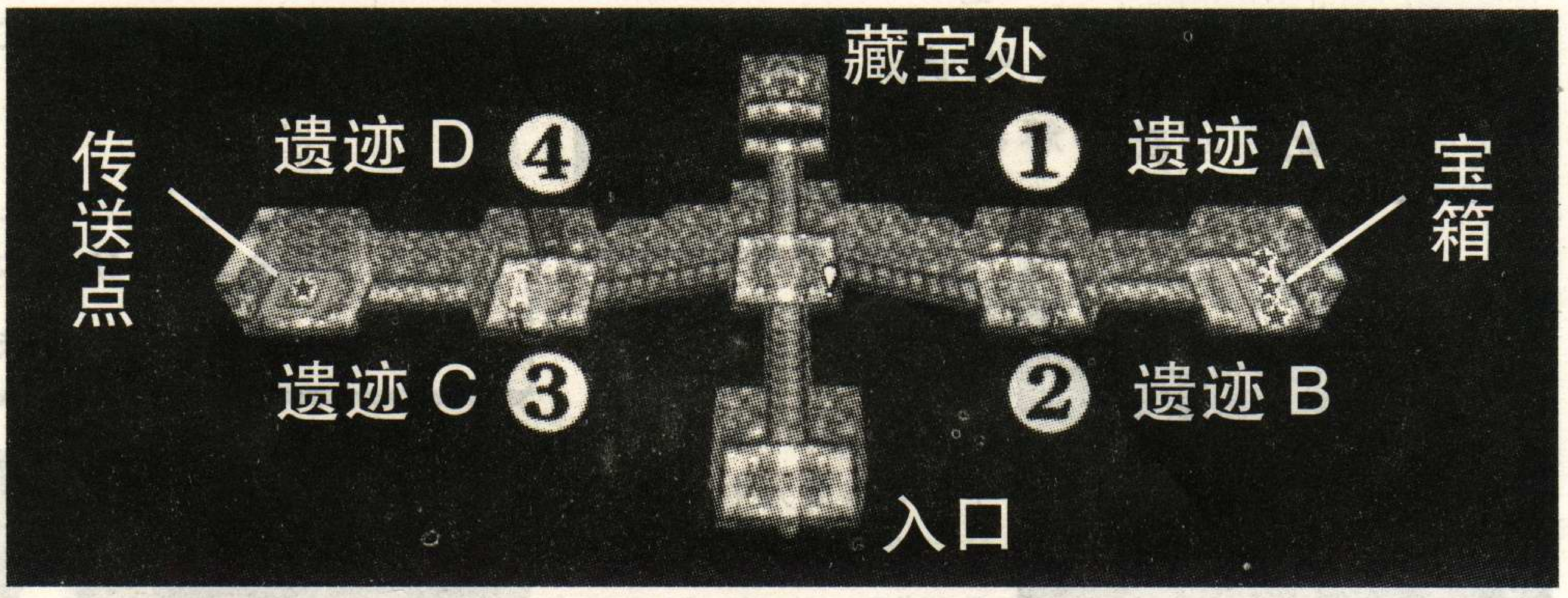


出来后把花交给村长,武藏得知去"ふたご山"取水的村人还没回来,于是便又向"ふたご山"进发。在上山的路上找到受伤的村民,他要武藏在十二小时内拿到"いやしの水"回来,武藏来到上次和ジセン见面的地方用地震震落了一块岩石,踩在岩石上爬往伸出的横棍,翻了几个跟头后来到了山顶。取到了"いやしの水"后武藏立刻从山上跳了下来赶往村民处(在最后的一段,如果利用几块岩石,绕一个弯可以从山的另一边到达山顶,那里有一个宝箱中放着宝物)。回到村子以后,把水交给了村长。



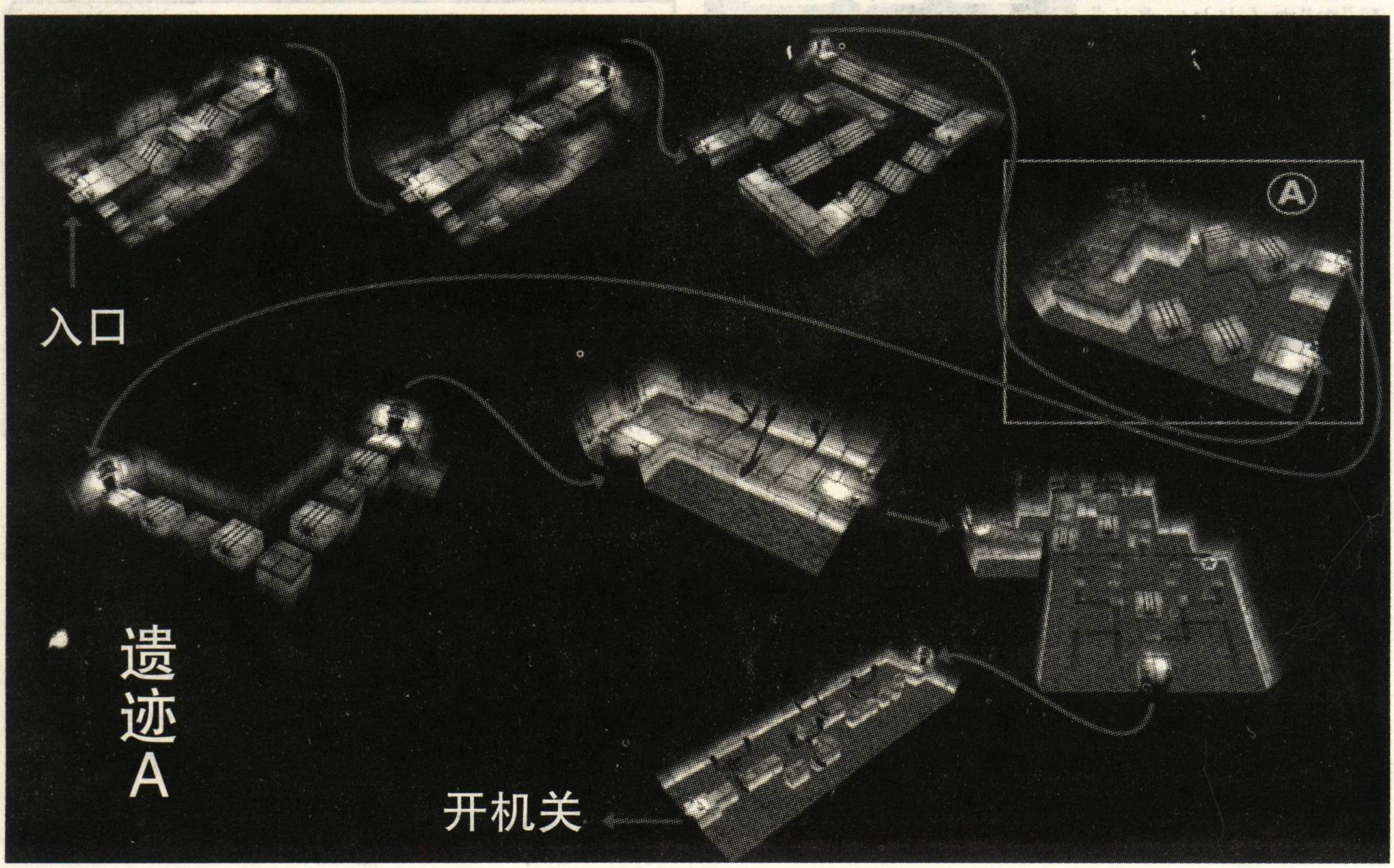
千万要注意时间哟!
错过了晚上六点就要再等一天了

这些吸血鬼到底是从那里出来的呢?武藏在面包店和店主的女儿谈话后得知,她父亲每天晚上六时就去酒店,直到第二天早上才回来,于是这些天,酒店一直在停业,这引起了武藏的怀疑。晚上六点武藏果然看见有人在敲门,上前寻问时对方说村里有吸血鬼都是从酒吧里出来的,并且让你去宿屋去找酒吧女郎打听,武藏来到宿屋选择第一项后,再选第三项谈话。和205房的酒吧女郎谈话后,得知酒吧下有一个古老的遗迹,传说那里面有宝物。武藏返回酒吧前,在二十四点时看见有吸血鬼从门里走出来,趁门还没关时冲进酒吧,在那里果然找到了遗迹的入口。进入遗迹,发现酒吧的老板在里面,他对武藏说,这里有一个秘密——"ベクモノ(吸血鬼)の亲玉"。他就是为了得到这件秘密才打开遗迹的,没想到会有吸血鬼出来,说罢他带武藏来到左边一个四只眼睛的大门前,说这门后面就有"ベクモノの亲玉",但要打开这门需要解开另外四个遗迹中的四个封印。



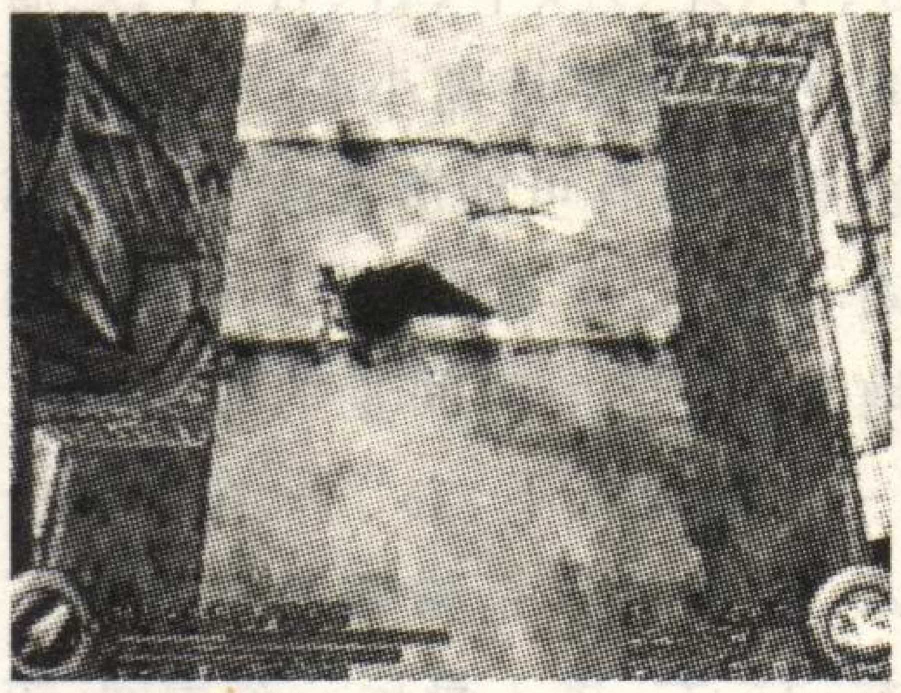
如果跳跃的本领不过关的话
这会使你感到很头痛的

先与酒店老板谈话,回复HP和MP。来到遗迹入口右边的两个门前,先走左面的房间,在第一个房间先熟习一下这里的环境,跳过两个转动的方石后进入下一个房间。在第二个房间,先下到左边救出一个助人后进入第三个房间,这里跳跃的难度会大大增加,注意那些长条形的石头和两个转动钉板。过了以后跳过几个上下动的石头进入下一个房间,这里会有一些镰刀来回摆动,一定要小心。进入下一个房间后,有一个独木桥,在上面可救出一个助人。过了独木桥,来到一个有好几种机关的房间,里面不仅有摆动的镰刀和转动的钉板,在跳跃时还会有火团从底下弹上来,最可怕的是有两处要跳跃的地方上面有摆动的镰刀。过了这里就会来到放有珠子的房间,拿到后回去找老板。



在迷宫中还有打保龄球的机会，看你能不能掷出全中吧！

武藏先和老板对话，补满 HP 和 MP 后，进入左边的门，跳过台阶，躲过花朵中滚出的石球，来到一朵比较大的花旁边用グット・イン技学会ボウリンク，用它可以像打保龄球一样，掷出大铁球，打开大花后面比较松动的墙后

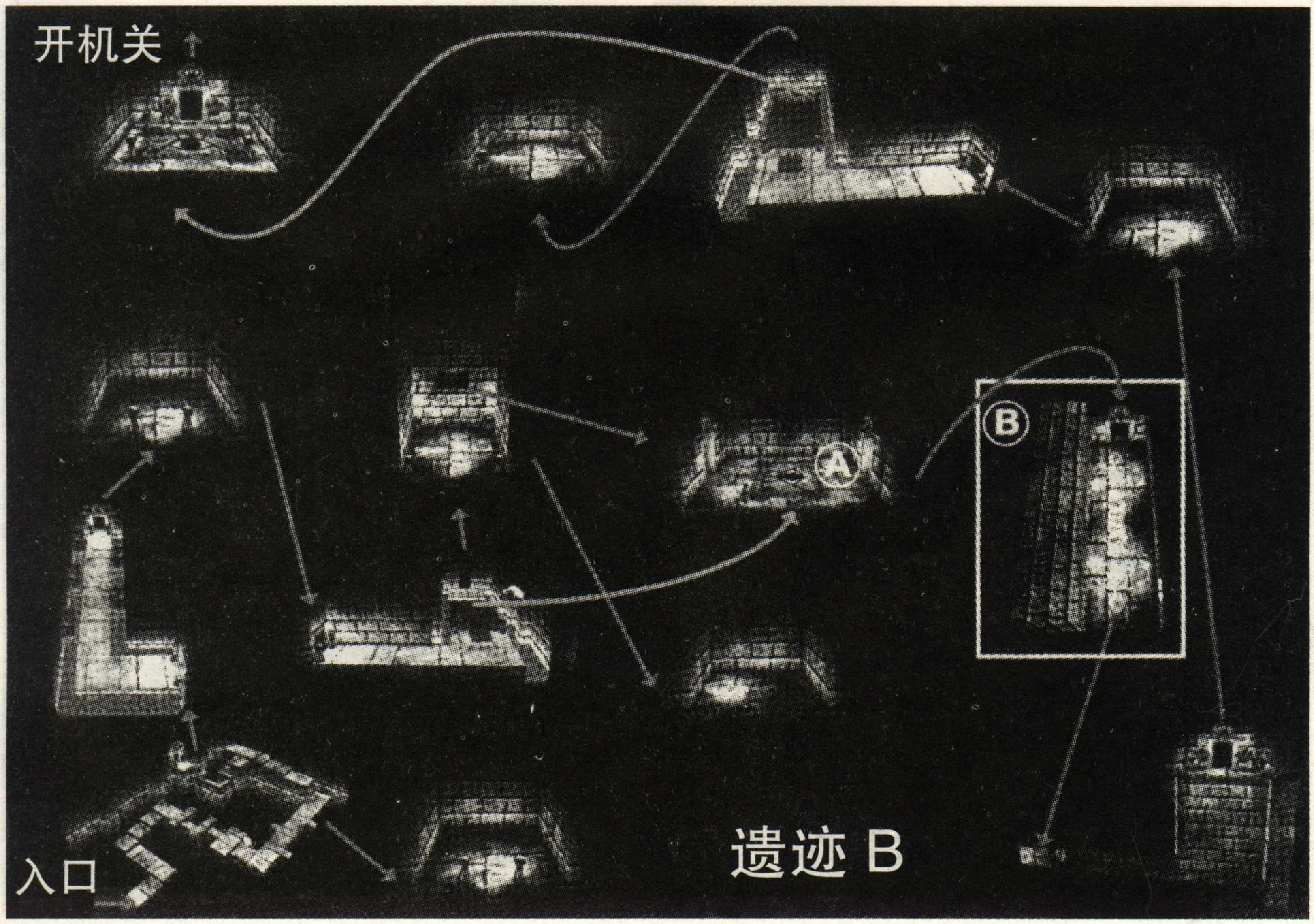


进入，里面有一个宝箱，从花左边的墙向上爬。一上来就会看到一个球向你滚过来，赶快跳进一个坑里躲起来，如此三次，来到大花朵旁，将其打死后进入后面的门。里面有两只高级吸血鬼，在门口用ボラリンワ把它们打进岩浆里，跑过由五个箭孔组成的箭网(可能你过去后就会成了刺猬了)，进入下一个门里，里面只有一个大花朵，打死它后，发现没有路了，但如果你细心会发现屋子右边的墙有一处好象有些松动，用ボウリンク可以把墙打碎进入一个特别的房间。这里地下有一个踏板，踩上去前面会落下一块绿色的石板，上面有十个吸血鬼，但它们不过来攻击武藏，只是老老实实地按保龄球瓶的位置站着，这是一个很

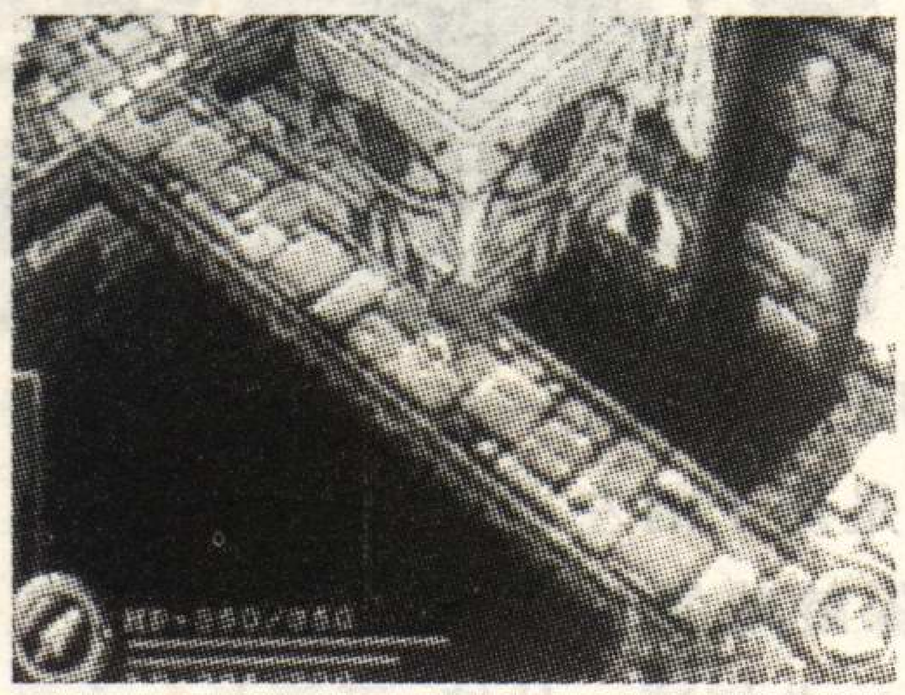


好玩的小游戏，试试你打保龄球的技术吧！吸血鬼被全部打倒后武藏就可以向前走了。但先不要坐绿色石板到上层，先走到路的尽头，这里有一个门，进入后里面有一个助人。现在可以坐石板到上层了，顺路走一段后，又会进入一个有大花朵的房间，这回是房子的左边有一处松动的墙，通过后又会让你玩一次保龄球的游戏，还是先不要向上走。在路的尽头以ボウリンク打碎一处墙，可再救一个助人，这时来到上层进入一个门后发现左边的墙正在向右挤，吓得武藏一直向前跑进了下一个门。这里情况也没好多少，武藏必须一直向上跳才能躲开脚下撞来的横石，跳到最上方会看到一个台子上有一颗大珠子，用光之剑把他砍下来，这时会出现一个传送口，进入传送口就会来到遗迹的入口处，回来老板那里会发现他身后已有两只眼睛亮了起来。

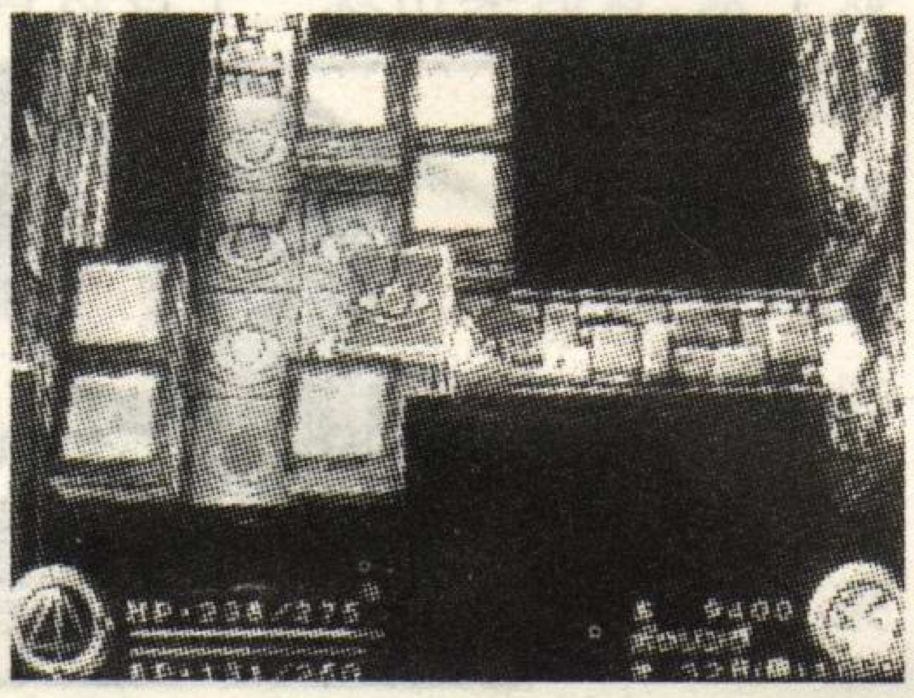




带眼睛的红色箱子千万不要打碎
否则就要重新来过



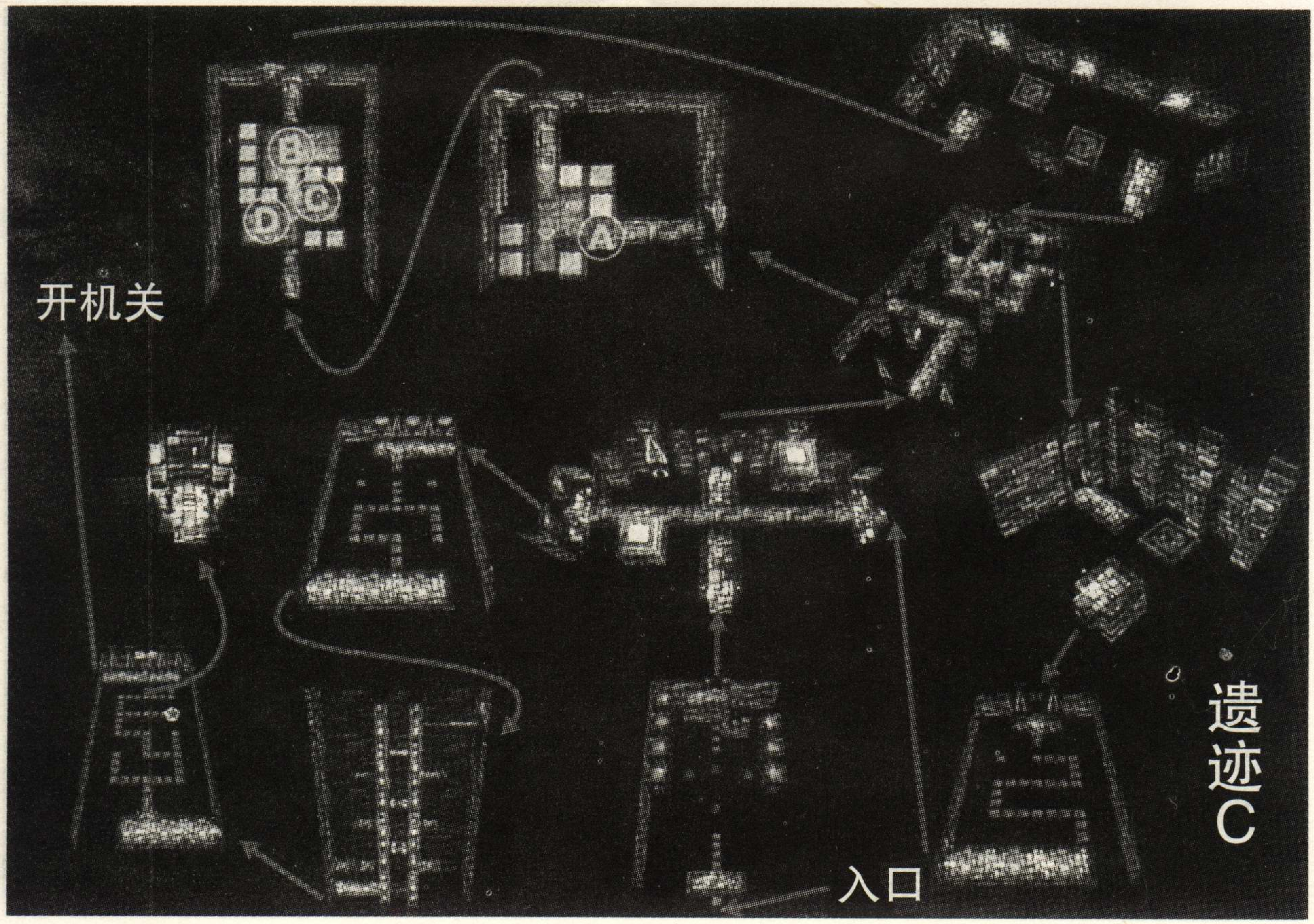
回复HP和MP后进入下一个门，这是一个十分漫长但还不算很难的地方。在第一个房间，不要理会吸血鬼，只要一直跳就可以，否则一旦被吸血鬼缠上就很难脱身了。之后经过两段通道，来到有一个红色石头的房间，只要把那个箱子推到一个有红色眼睛的方砖上就可以了。在下个屋子里有三个箱子，还是把它们推到红色眼睛的方砖上，再经过一间有两个来回移动的石板的房子后，武藏来到一个一路上有很多向下砸或可以把人挤下去的方砖的屋子里。这里一共有五块向下落和二块横向移动的方砖，尽量别被横向移动的方砖挤下通道，被砸一下掉血不多，武藏再经过一间有一块上下移动的石板的房间后，会来到一间



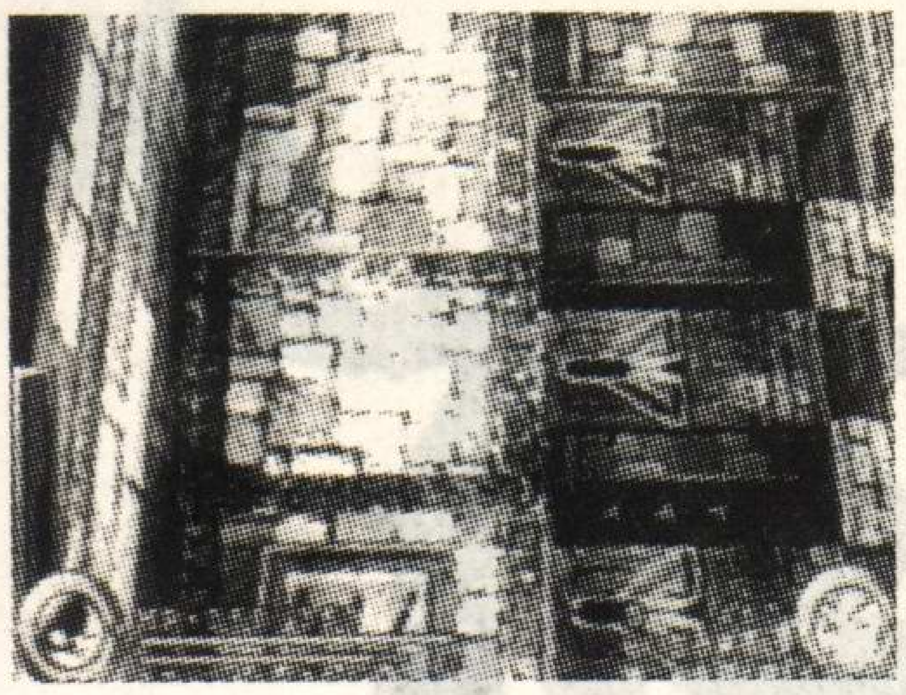
比较奇怪的房间，只要武藏一走上独木桥，四周就会变黑，所以要在上桥之前用グット・イン技从敌人幽灵那里学会エクトフラズム，用它就可先看到整个通路然后再通过。这里的方向是下跳、右、下、左、左、下、右、右、下，之后武藏就可进入下一个房间，在这里要特别小心，否则会被横向移动的方石挤下通道，这时很有可能落在刚进门的第二个房间，然后就要重新走一遍。过了这里后，又来到一间要用エクトフラズム的地方了，这个房间走的方法是下跳、下、左（如果走右会有一个助人）、下、右、下，在下一房间也要下エクトフラズム，只不过不是横着走而且向下走，方法是左、左、右、右、左、左、右，进入最后一个房间，按照上跳、右、上、左、上、左、上、右（左走会有一个宝箱）、上、右、上。武藏通过后，就会再拿到一个珠子，然后利用传送点出迷宫。



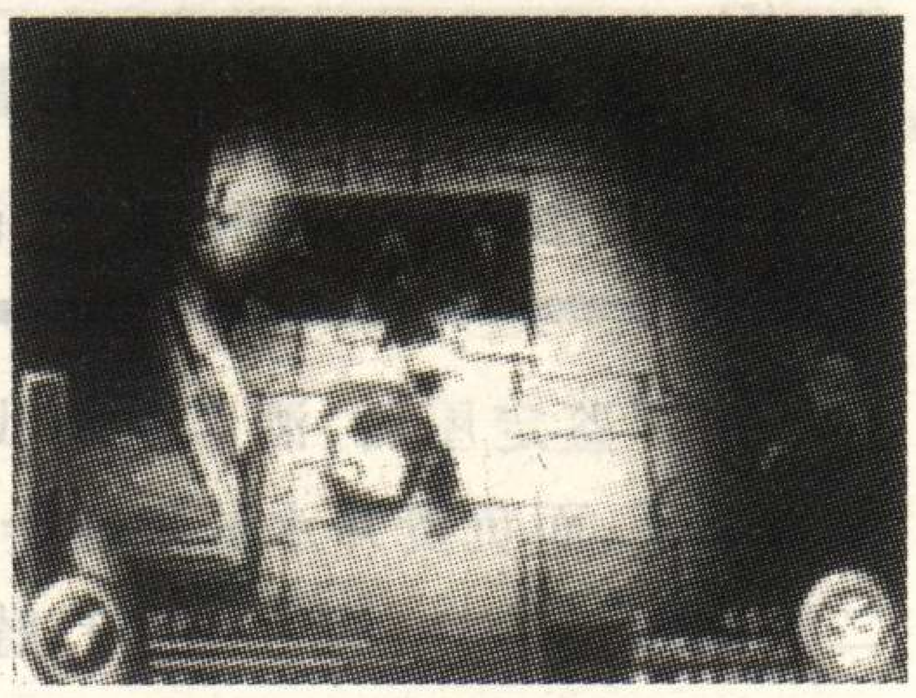




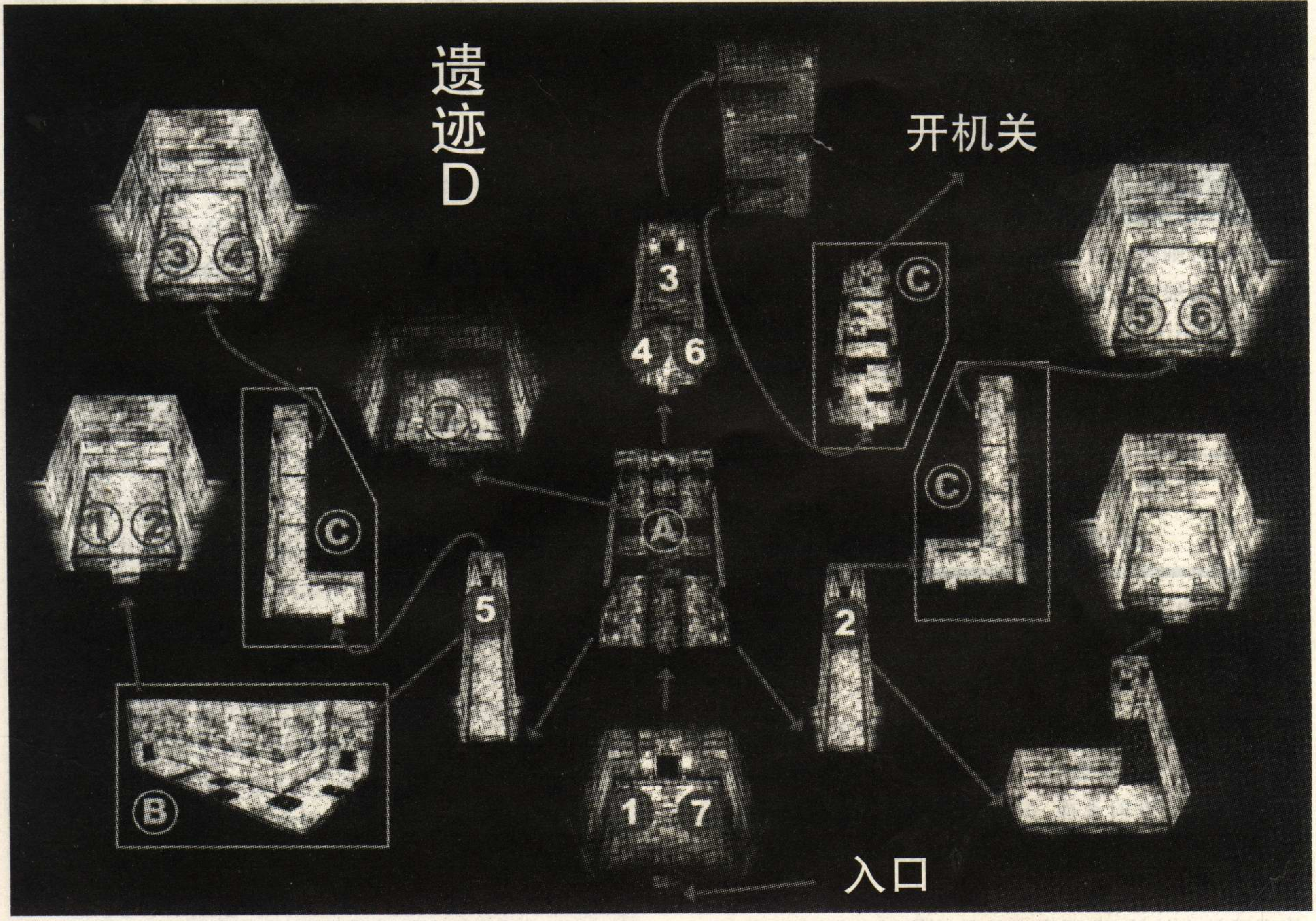
一开始的谜题就会让人绞尽脑汁，竟要把敌人打到机关上



与老板对话，回复HP和MP，再进入最后一个门时会看见有一些板来回运动。武藏小心的左跳右跳来到最前面，先上左边的高台，看见一个吸血鬼正站在一个刺坑的前面，用回旋斩打吸血鬼，把它打到刺坑对面的踏板上，刺坑上方就会出现石板盖在上面。过了两个刺坑，进入右边的门，眼前突然一暗，伸手不见五指，只有一些像萤火虫一样的东西可以照明。再进入一个房间，会看到一个助人，救出助人后，返回刚进入那条路的尽头，再向左走，用同样的方法进入左边的门。还是利用敌人身上的灯火进入一个房间，里面有两个传送点，先走右边的，再进入一个房间，还是有两个传送点。这回走左边的，进入第三个传送点的房间后还是走左边的传送点，之后就可来到放大珠子的房间。拿到珠子后进入传送点回到遗迹出口前，这时酒店的老板已经不在了，而门上的四个眼睛都已经亮了起来，门可以开了。







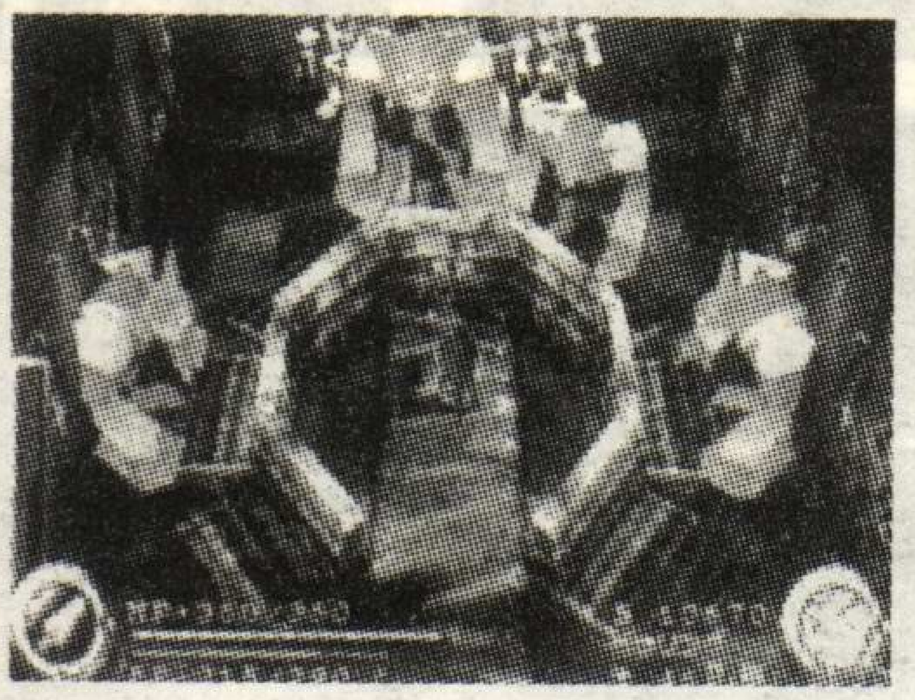
二段跳是此后最通用的技巧，一定要熟练掌握

进入后面四只眼睛的门，找到了老板。老板打开面前的箱子，发现里面的东西并不是传说中的“ベクモノの亲玉”后极为失望，就把这个东西给了武藏，并希望武藏能让村子恢复和平。拿着这个东西回到鉴定所鉴定后，发现这竟是另一个“传说の武具”(酒店的老板真是有眼无珠)，它可以使武藏施展出二段跳的技巧了。



与吸血鬼的战斗是无法凭战力取胜的，要用耗时间的方法才行

出了鉴定屋后，酒店老板找到武藏，他说村中的井里没有水了，而负责井水的是教会。来到教会的围栏前，利用二段跳跃过围栏，询问正在打瞌睡的ホクイト牧师，牧师说要进入井里需要绳子，绳子现在在教室里，而自己昨天晚上发现有人偷了教学的钟，他追出来后，看见有人进了井里，但是自己也被锁在了门外，而且夜里还听见教堂里有怪叫，所以他请武藏夜里两点再来找他并进教堂里看看。到两点时，武藏找到ホクイト牧师，这时教堂里发出了吸血鬼的叫声。牧师让他踩在自己的背上跳到屋顶，然后从屋顶进入教堂。到教堂里面，武藏见到了一个自称是美少女リキユー的女孩，两人没说几句话，リキユー的手下



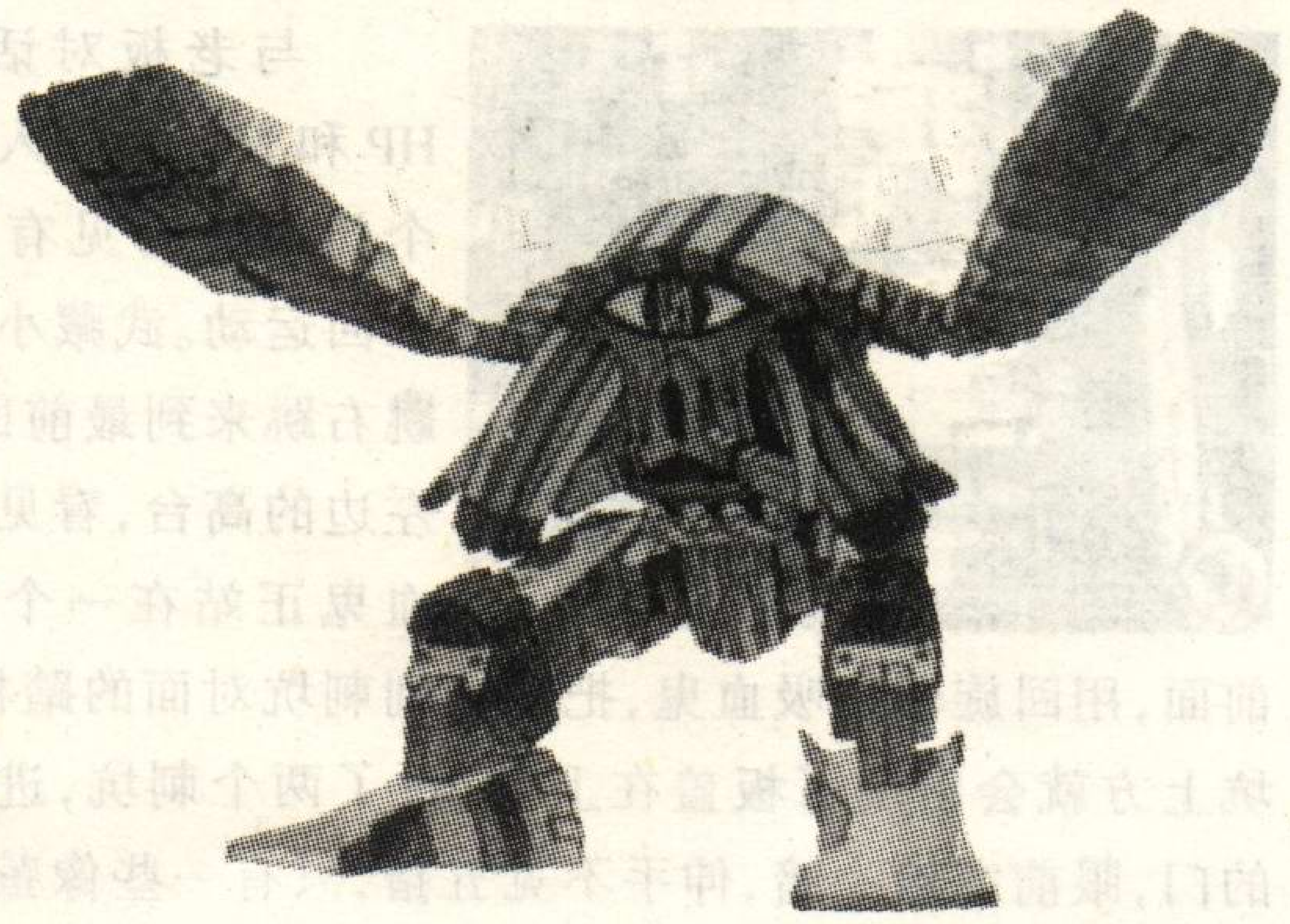
就用机枪在教堂的墙上扫射了几下作为威胁，最后"リキユー"叫来了五只大吸血鬼，围住武藏进行攻击，自己则离开了。对付这几只吸血鬼，武藏可费了大劲，首先，不能被抓住，否则就会被围攻而死，方法是站在中间按 R1 蓄好气，一旦有吸血鬼跳进来，就用回旋斩把它砍出去，但是它们永远死不了，而且四点半以后还会时不时掷出一团东西来使武藏陷入困境，武藏需一直坚持到七点。当阳光从墙上的枪眼照进来的时候，吸血鬼们就会被晒化。

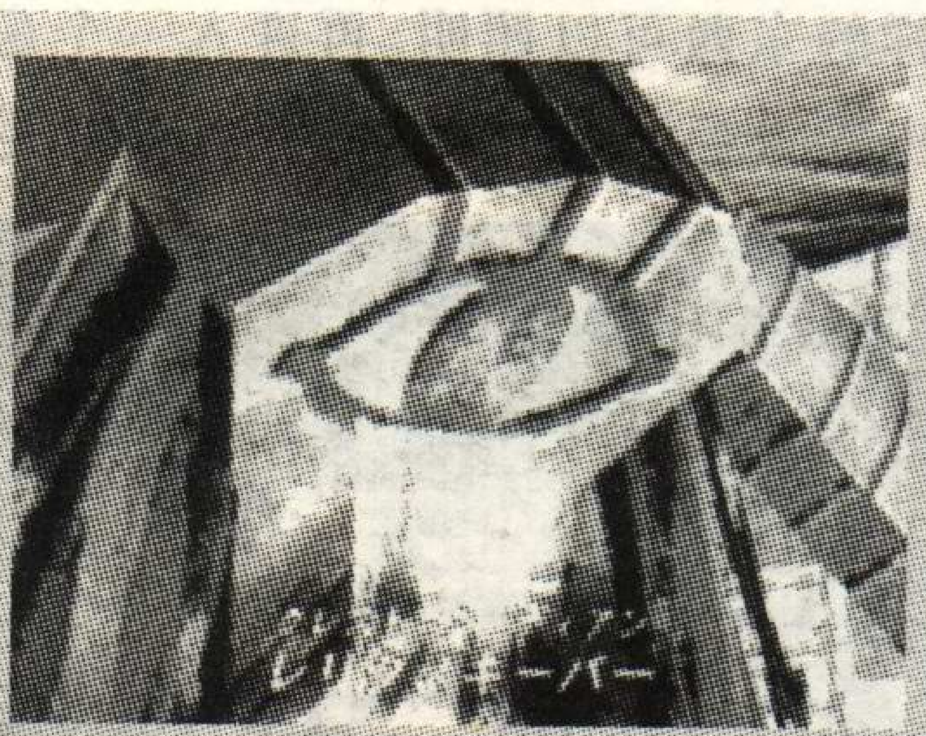
怪不得盗贼会偷那口钟，原来是用黄金做成的

武藏出来见ホクイト牧师，他会给你一条绳子，并拜托你找回教堂的钟。在井口用绳子下到井下，顺道路走不远，会见到第二个木柜，用光之剑打开木柜会得到"水之卷"。把光之剑的能力调到水后，按 R1 键蓄气再按△键后武藏会被一个水球包住，并有了在水上行走的能力，按△或□键，还可发射水珠，但要注意屏幕左侧的气槽一旦到底，包住武藏的水球就会碎掉，如果那时武藏还在水里的话就会掉下去。武藏用水之卷的能力在离井口不远的地方找到了教堂的钟，费了半天的劲总算把它弄到贮水池边上通往矿坑的路上，把钟从"魔矿"的出口运了出来。"ホクイト牧师"已经等在那里了，武藏问为什么会有人偷钟，牧师说这是一口黄金钟，很值钱。为了感谢武藏，牧师送给武藏一个天使的像，并且说这是一个传说可以打开炎神之门的像。武藏看到这个天使像的外形觉得有些眼熟，好象在酒店的地下遗迹中有一扇门打不开，这天使像也许有用。

VS. BOSS

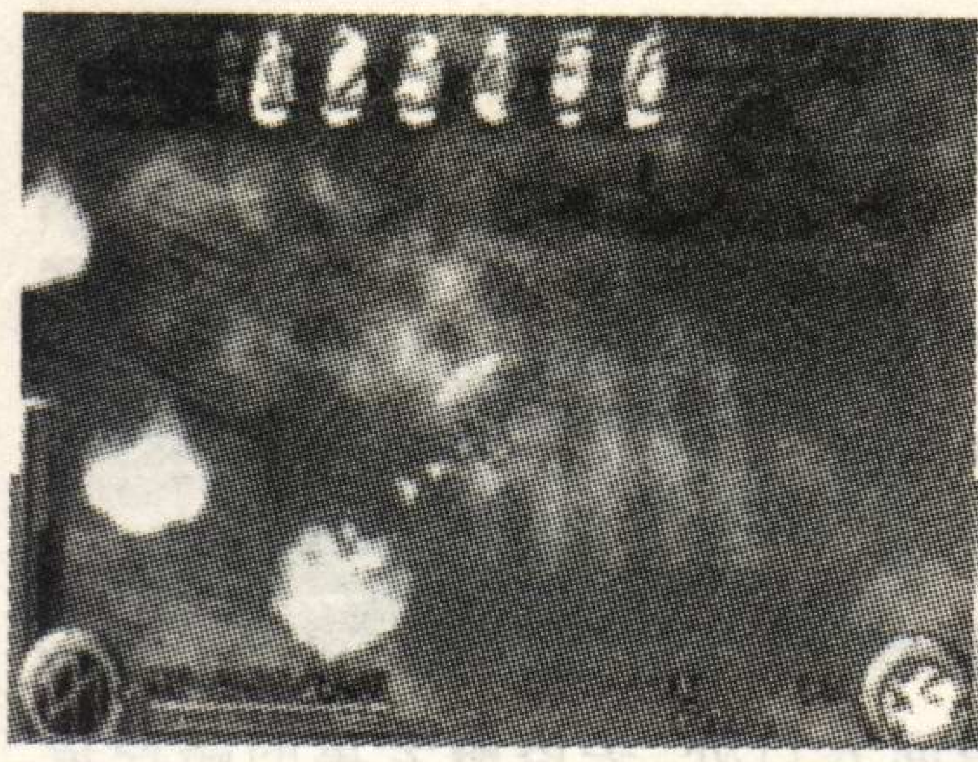
水之封印的守护者 レリクスキーパー





夜里武藏再次冲进酒吧，下到遗迹后，一直向前走，用二段跳跃过一条沟，来到一扇大门前，门上的凹槽正好可以把天使像放进去。门自动打开了，往里走会看到四个火把，用水之卷的力量喷水球熄灭了四个火把后，再进入一扇门，会看到第二只クレストニガーライア的水之守护者——レリクスキーバー。它从独眼中放出一个火球，火球不断变幻着形状来攻击武藏，武藏则用水球护体，用小水珠去攻击火球，火球变成白色时攻击无效。火球的攻击力比较强，每次可打掉武藏 30 多格血，而武藏每下只能打掉他 8 格(不要看成 0)，但好在武藏有水球护体，可以挡住一次攻击，而且打火球时虽然减血少但打的次数多(按住△或□键可连发)。打掉一个火球后，クレストニガーライア的眼中会露出一块宝石，用光之剑打中宝石，屏幕左上角クレストニガーライア的血会掉三分之一，这时クレストニガーライア会从眼中放出第二个火球，这个火球会比第一个火球多出几种攻击方式，但还比较好躲。打掉第二个火球后，还是用光之剑打宝石，クレストニガーライア的血就只剩下三分之一了。武藏再接再励打掉第三个火球，这样就可从クレストニガーライア眼中得到宝石，并解放水之卷的力量了。

与此同时在ル・コアール帝国フイーレ姬为了逃跑，而再次使用了秘术"英雄召唤"。这回召唤出了一个名叫コヅロー(小次郎)的剑士，只是这个剑士非但没有救フイーレ姬，还急着要找武藏决斗，这是他与武藏的宿命之对决。



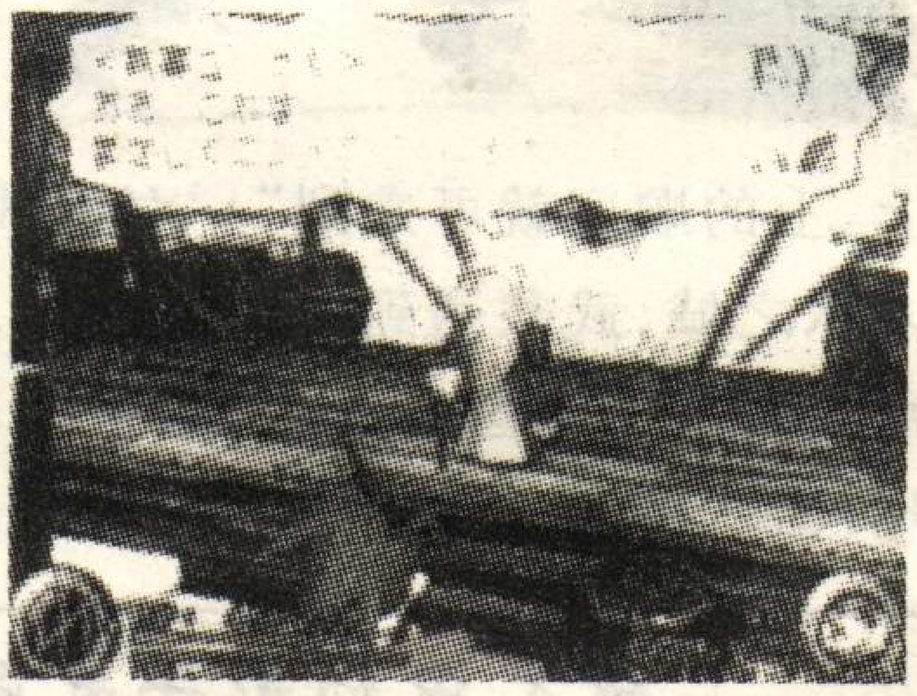
与小次郎宿命之决斗终于要进行了!

第4章~严流岛决斗~

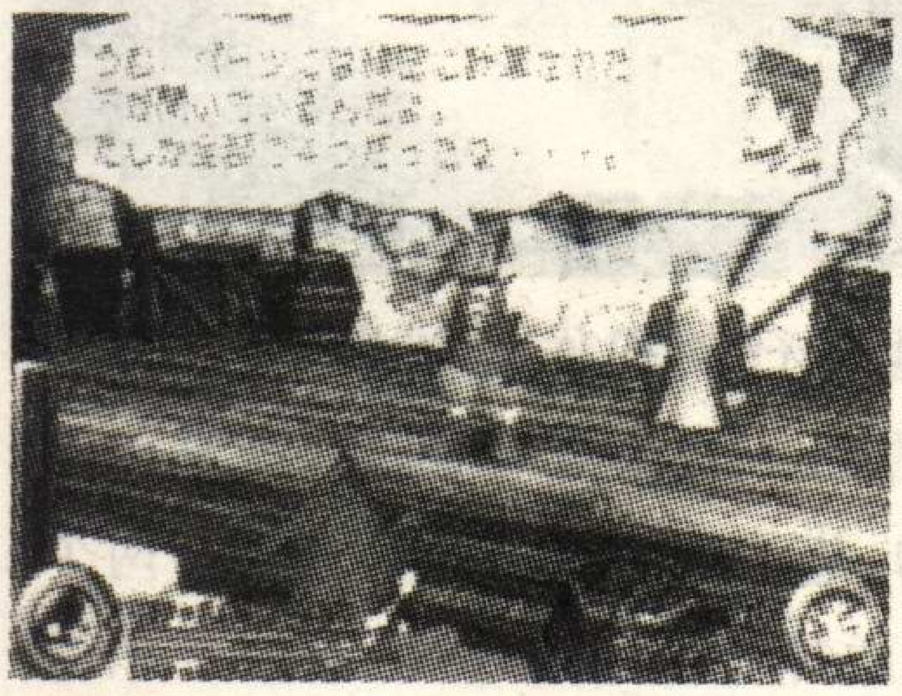
盗贼三人组登场亮相了 武藏为市民的福利设施尽心尽力



武藏回到村子后和村长夫人谈话。她说井下好象有人。于是武藏再次下到井下,在一个有水之纹章的地方用水之卷,水就会退到一边。这时从一个较高的山洞里走出两个人,他们发现钟不见了后大吃一惊。之后在同武藏的谈话中,武藏得知他们就是偷钟的人,说完话两人立刻走了。武藏从矿坑通道回到村里后,找到村长夫人。村长夫人说村里的一个缆车正在修理中,但还少一个轮子,并要武藏去帮助找一下,至于哪里有轮子就要问一下住在风车屋的"ウイトじいさん"了。来到风车屋,风车屋主人说"魔矿"深处就有轮子,但村中要什么样的轮子他就不知道了,并建议武藏去城中"执事エックル"那里去问一下助人,也许可以得到帮助。

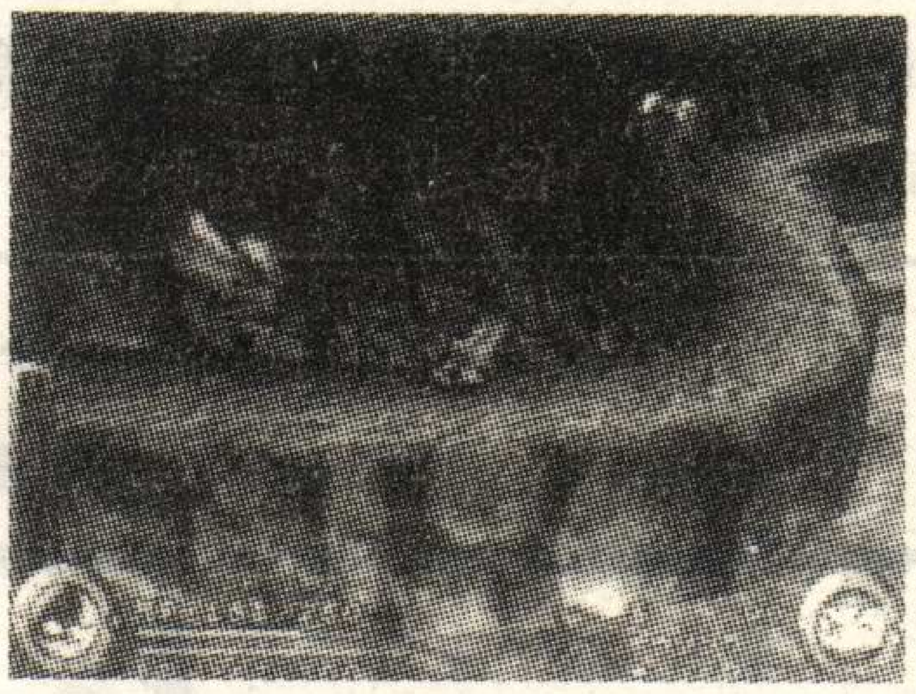


在城中与重要人物交谈 才可使剧情继续发展



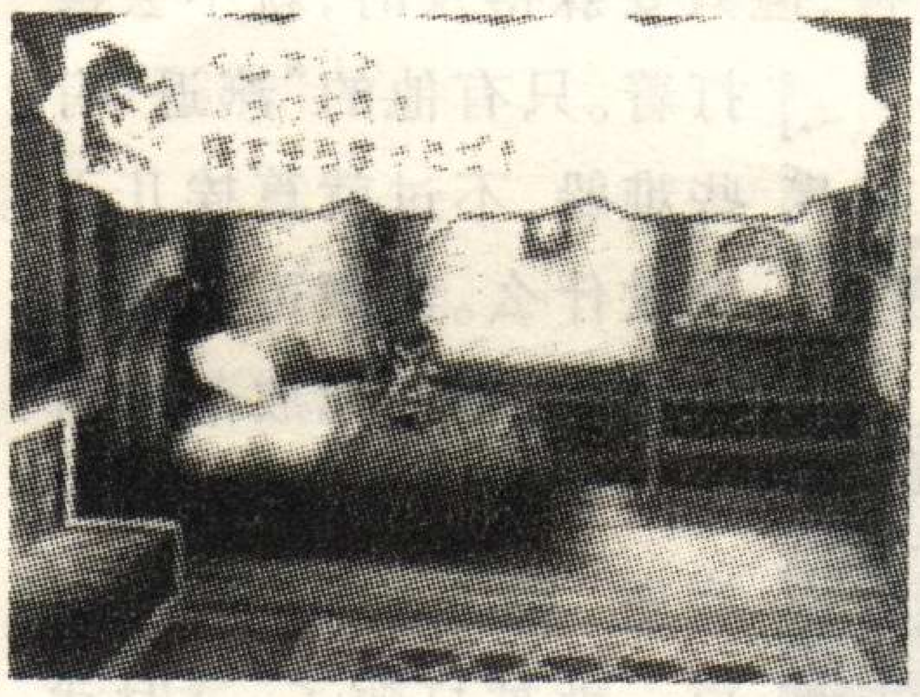
回到王城,见到"执事エックル"后,他说他会派三个助人去修理缆车,至于要什么样的轮子可以询问他们。武藏与助人们交谈,其中一个大工说:"在轮子中间要有一个轴。"另一个大工说:"轮子是黄金色的。"最后一个人说:"轮子有四个孔,中间一个穿轴,外圈还有三个。"缆车今后是从城里到アミヤクイ村的捷径,而且今后的情节中还会用上,赶快修好它吧。

取轮子的路很难走 要多用二段跳等技能才可到达



得知轮子的具体样子后,武藏来到了"魔矿"。先向右走,还是从风扇那里下去,记录后,继续向右走。用グット・レン技从一种长虫形的敌人那里学会解毒,这下就可以随时解毒了。接着用二段跳,跳过一个以前过不了的坑,然后还是利用转车前进,注意这里的转车里会有有毒液体,要小心应付。武藏走到头,看到有四个旧车轮,经挑选后,武藏拿到了所需的轮子。

在灭火时不必着急,时间够用 第二天早晨一定要去找村长



回到城里,武藏把轮子交给大臣。他让武藏先休息一会,并说过两天就会把缆车修好。睡过一觉的武藏回到了村里,看到村里已经成了一片火海。武藏急忙用"水の卷"的力量灭火。这时屏幕上方会出现1-8八个数字,每灭掉一个火头,数字就会减少一个(注意灭火时水要对准地上的火头,地下的灭了以后,屋顶上的也会自动灭掉,灭火时要用R2或L2键调整角度,以免喷歪了)。把火灭了以后,村长和夫人找到武藏表示感谢,并让武藏第二天早上再去找他们。第二天武藏找到村长后,村长再次感谢了武藏并给了武藏一本有许多符号的书,村长夫人则给了武藏一包海盐,并提到了严流岛这个在武藏的一生中占有极其重要地位的地名。



“五轮之书”已得其三
赶快去解开火之封印吧！



在白天（夜里会涨潮）武藏通过“さまよいの森”来到了通往严流岛的路上。路被一个奇怪的“岩石”挡住了，把村长夫人送的海盐放在“岩石”上，“岩石”竟然缩小而且跑了，原来这是一只小虫子。到了严流岛，找到一个水之纹章，用“水の卷”的力量解放了纹章，水就会退下去，在里面武藏找到了“火の卷”。

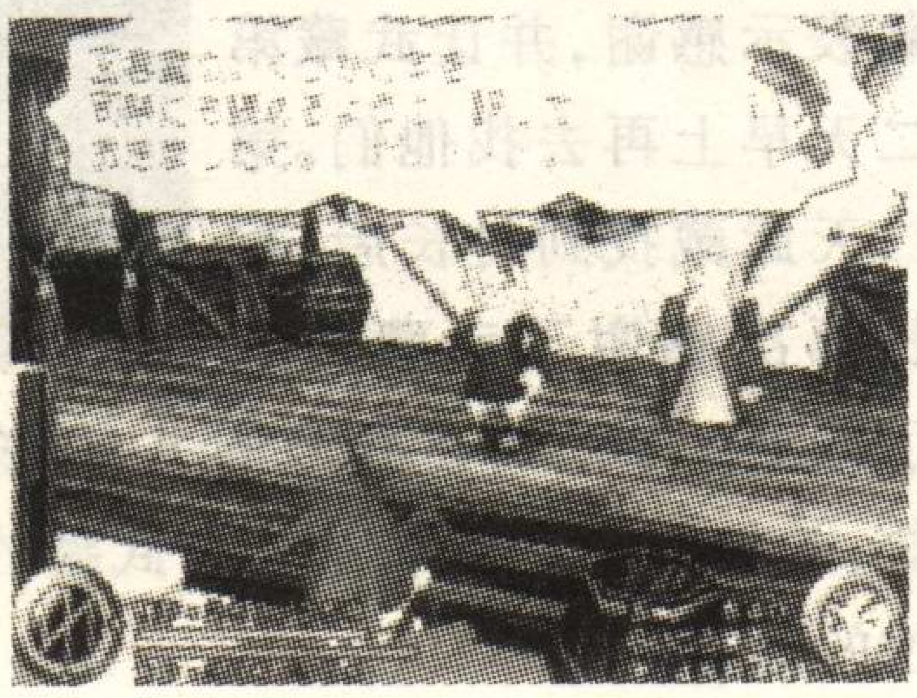
宿命的对决再次展开
为了救出公主，打败小次郎吧！



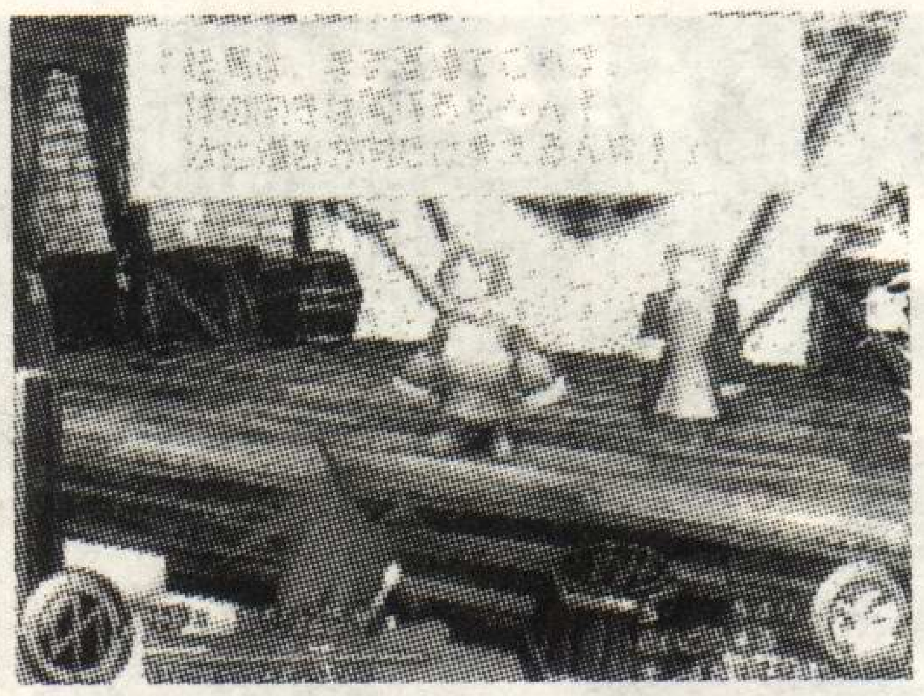
就在这时被公主召唤来的另一个英雄“エジロー（小次郎）”带着公主出现了，但是“エジロー”并不是救出了公主，而是要与武藏决斗。武藏不同意，他就用公主的生命来要胁，没有办法，武藏只好答应下来。其实“エジロー”并不难打，虽然他的落燕斩很厉害，但只要躲得及时，就不会被打着。只有他的“燕返”有些难躲，不过就算挨几下也没什么。武藏可以围着他绕圈，利用他放落燕斩的时候在他身后使用回旋斩，用不了几下，エジロー就被打败了。这时武藏趁机将公主救出，被绑架了如此之久的公主终于可以回到属于她自己的王城了。



不会下日本将棋的人
千万不要忘记去找司祭学习



回城后，执事エツクル大为高兴，并叫武藏也休息一下。武藏来到村中和村人谈话，得知村中的火可能是那些“バガ盗贼”放的。回到城中与エツクル谈话，他也大为恼火，要武藏去讨伐盗贼。



盗贼的老巢十分隐秘，武藏向三个佣兵助人打听后，得知盗贼的老巢在さまよいの森的深处。上次给ジセン拿钥匙时武藏就知道，那里是一个大迷宫，如果走错一点就会退回入口处。去盗贼老巢的路径是用密码记录的，密码中提到了金、桂马、香车等词，这些不是日本的本将棋中的棋子吗？只要弄清了这些棋子的走法，就可以知道是什么意思了，如果玩家不太熟习本将棋的话，可以去ハーチノス司祭那里看一下书（最后一项）。

进入盗贼老巢后竟会遇到帝国的大厨
难道帝国与盗贼有什么联系吗？



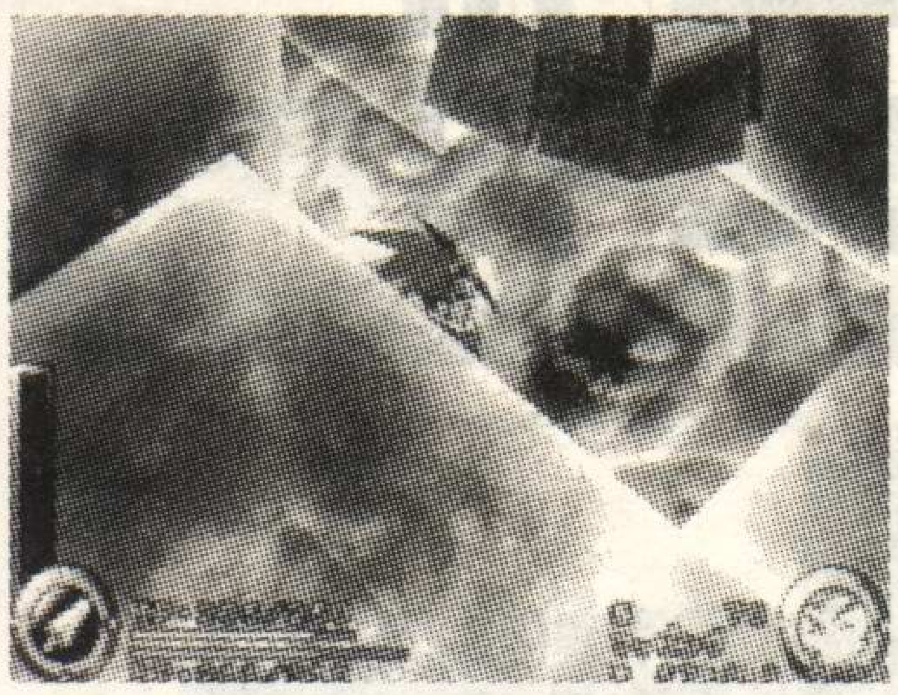
来到さまよいの森，还是用グット・イン技从大花朵那里学会“ホツピンク”，然后拄着“雷光丸”蹦过荆棘，来到迷宫前按左、上、上、右、上、上、右、上、上、左、上、上、上、上的顺序就可来到“バガ盗贼”的老巢“冰之城”了。进入冰之城，武藏遇到了一个女人，从谈话中得知她原来是ル・コアー帝国的大厨，叫ブランデイ。由于处在敌对立场，话不投机，所以没说几句她就走了。

敌人中的影子武藏十分难缠
用火之书去消灭他们吧！

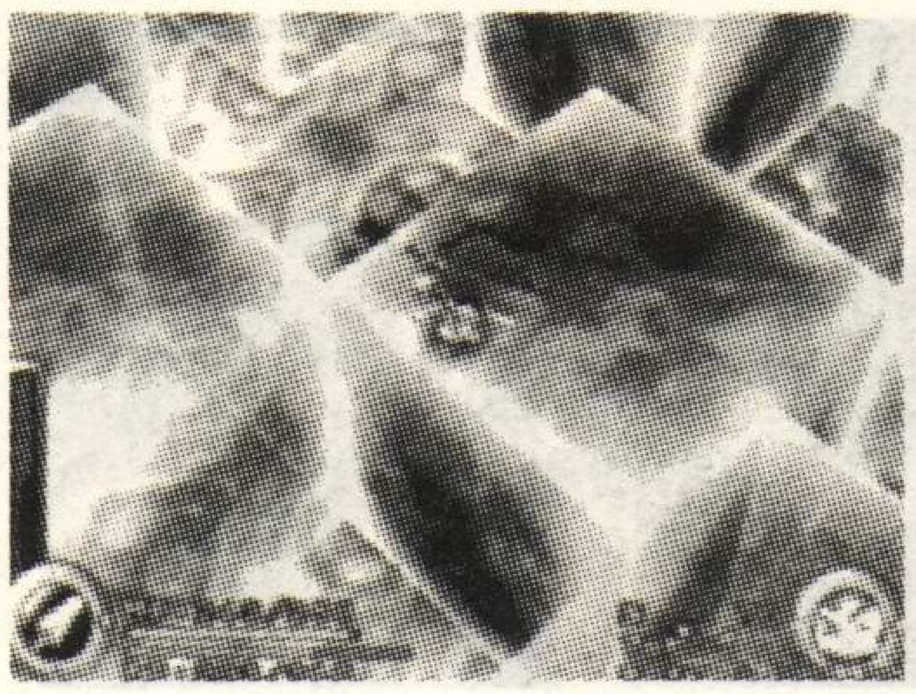


武藏先来到在上方的房子。一进门见到一个有蓝眼睛图案的板子挡住的门，这个门现在进不去，还有几个企鹅一样的敌人但都不强，只是小心二楼上那个拿剑的敌人。如果它跳下就要注意了，他的行动和你是同步的，如果你离得太近向他挥剑，那他的剑一定会先砍到你，就算你不理他，被他撞上也会触电的。进入右上方的门，看到有两个敌人正在“专心”地把从上面掉下来的冰块推进屋子中央的一条宽沟中。武藏先跳上冰块趁着冰块还没掉下来的时候，用二段跳，跳到沟的对面。房子这边有两个门，进右边的门，可以救到一个助人，进上面的门，来到一个地下有一个红眼睛图案的房间。

取得三颗宝石
需要看懂碑文的提示



在图案旁边有一个木牌，上面写着“孤独的英雄光荣”，这是什么意思呢?孤独就是说只有一个人，原来只要把屋里的敌人杀光就可以了。杀光所有的敌人后，红色的眼睛上出现了一个传送点，一只宝箱被传送了出来，打开得到红眼睛宝石。退回中央大厅，用红眼睛宝石打开左下的门。进入后，小心拿剑的敌人和地上的冰尖。进入第二个房间后，别杀死雪男一样的巨人，利用他把你扔到二楼，进入一个用冰砖做的迷宫，在里面可以救一个助人。进入左边的房间，这是一个有蓝色眼睛图案的房间，那里也立了一个木牌，上面写着“无伤的英雄光荣”，这就要求武藏在进屋后，以不受伤的情况下杀死里面的四个持剑敌人(建议不要走得太快，用回旋斩或火之卷杀死敌人)，成功后得到蓝眼睛宝石。回到中央大厅再次入左上的房间，用蓝眼睛宝石开启有蓝眼睛图案的门。进入后借助冰块跳上二层，再进入一个门发现来到了刚一进门那个房间的第二层。干掉一个持剑的敌人后蹦到中间的冰板上，杀死雪男(建议用火之卷烧或直接用グット・イン技吸过来)。再跳到右边的冰板上，还是用同样的方法杀掉雪男或直接进门，来到中央大厅二层的柜台上得到最后一件“传说の武具”，经过鉴定后得知是一双可在冰的斜坡上行走的鞋。从二层用二段跳跳到中央大厅，进入右下的门，武藏先利用棋杆爬上一个高台，再顺着原来走不了的倾斜的冰面向上走，走到一个断崖边，跳下来，打开一个宝箱后再顺着另一个斜着的冰面进入另一个房间。这里也是一个用冰砖做的迷宫，从右下进入一间有绿色眼睛图案的房间。里面有一个雪男，在木牌上写着“爆炸的英雄光荣”。提到爆炸武藏想起来，以前用グット・イン技吸持剑敌人时得到过一个全爆炸的卵，是不是指的就是这个呢?武藏返回上一个房间，用グット・イン技吸收了一个持剑的敌人，从它那得到ダミーだコリーセ，再次进入有绿色眼睛的图案的房间，按○键把卵放在雪男身边再按○键，就可以使卵爆炸。炸死雪男后，果然绿色的眼睛上传送出一个宝箱，武藏得到绿眼睛宝石。

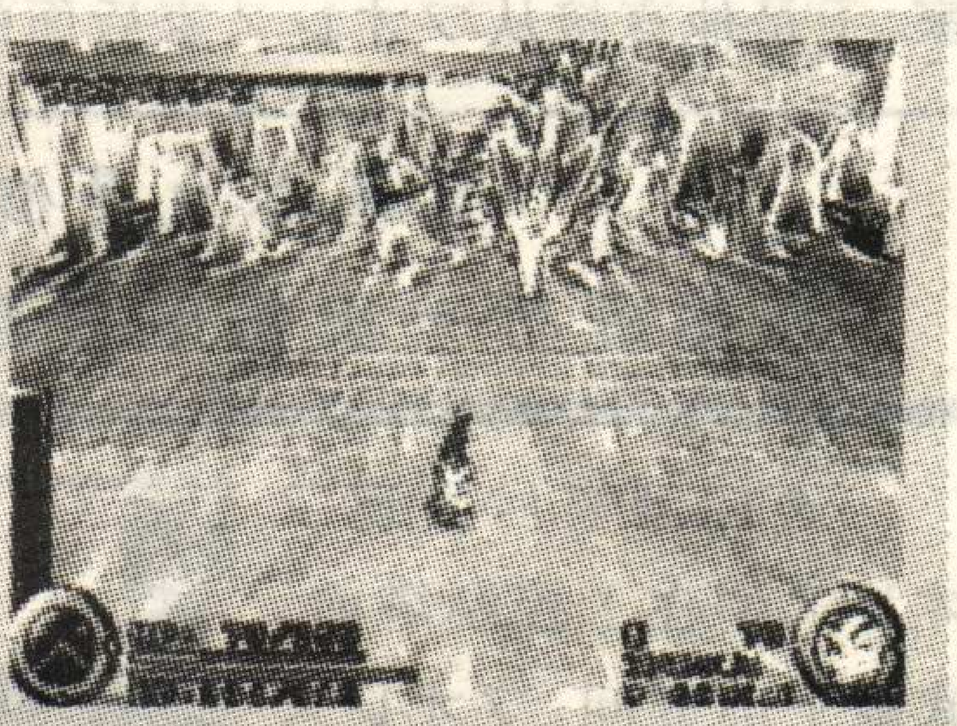


回到上一个冰迷宫的房间，发现没有别的出口了，可是进来路因为是从断崖上跳下来的所以也回不去，看来只能在这里找另一个出路了。绕了半天，终于发现在房子的左边有一个比较低的冰砖，跳上去后，刚好可以跳到上面较高的冰砖上，在冰砖上救出一个助人，打开一个宝箱后，找到了另一个出口。进了另一个房间，再绕了几个屋子后武藏从大厅右上的门里出来了。从大厅中间的冰坡上去，来到一个被冰封住的大门前，用火之卷的力量烧化了冰发现门上有红绿蓝三种颜色的凹槽，武藏把手里三种颜色的宝石放了进去，大门被打开了。

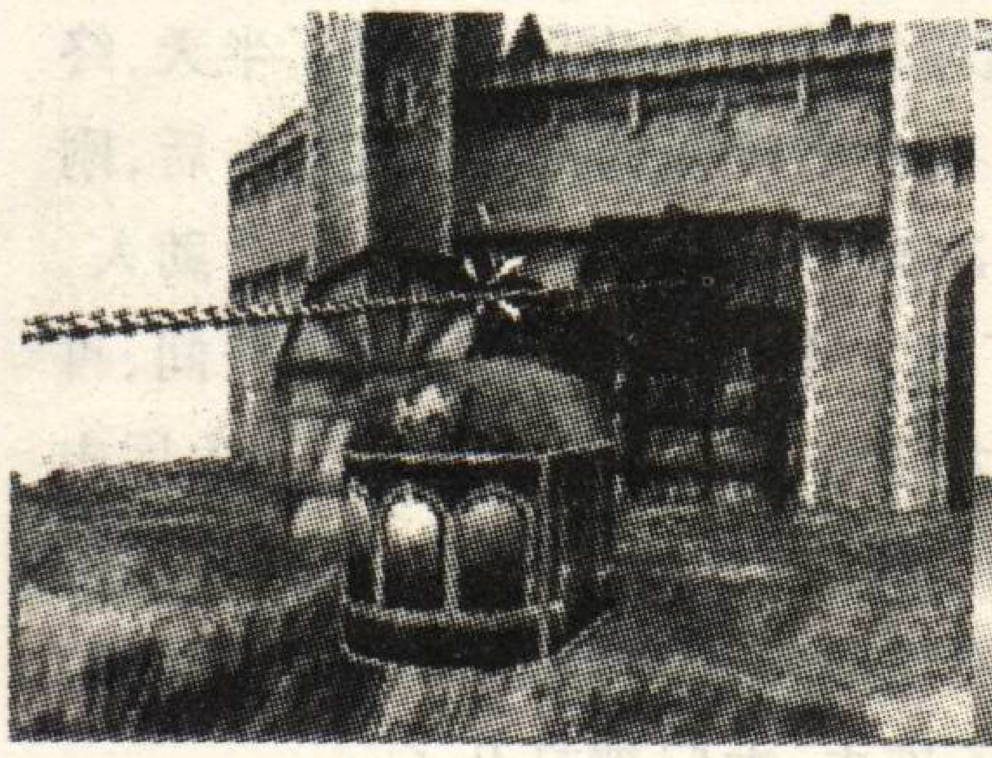
VS. BOSS

火之封印的守护者
フロストドラクーン





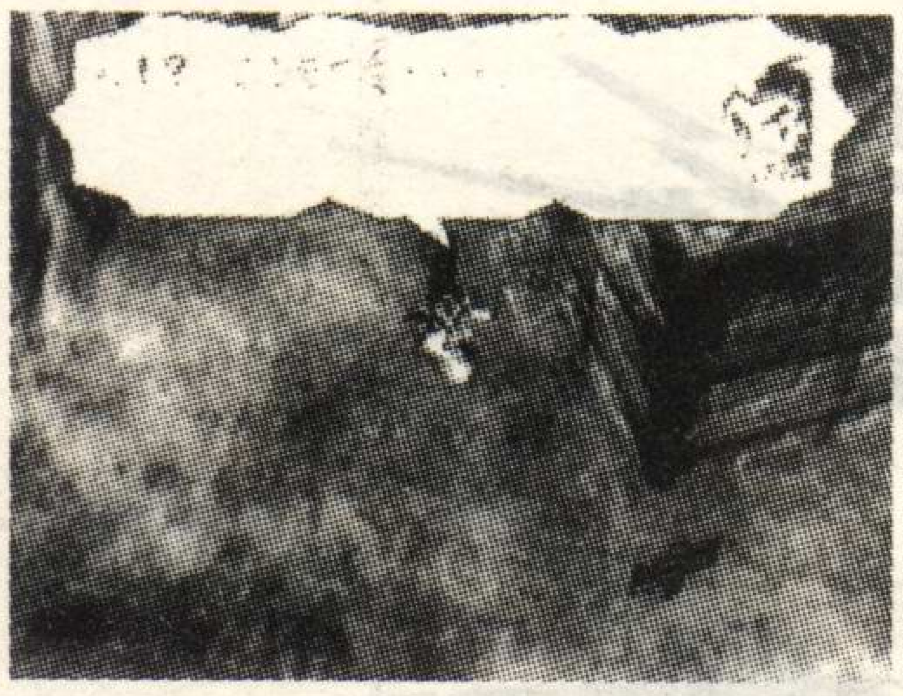
通过一段楼梯武藏来到三层，用火之卷点着一扇大门两边灭了的火把，大门打开了，在里面有一个台子，上面有一条美丽的冰龙。台子的正面，镶着火之魔石，正当武藏要拿魔石的时候，触动了机关，武藏从脚下的洞口掉了下去，这时冰龙带着火之魔石出现了，原来它就是クレストニガーデイア，火之守护兽フロストドラクーン。武藏刚做了做热身运动，没想到クレストコガーテイア开始毁路了，吓得武藏一直向右逃，途中还要用火之卷融化地上的冰尖。来到一个比较宽扩的地方クレストニガーテイアー头扎进一个冰洞，然后又伸出头来攻击武藏。这个关底比以前的和以后的都好打一点，它的攻击方式比较少，可以用头撞;还可吐五个冰堆把武藏冻上;此外还会喷冰，在它喷冰之前嘴里会先蓄气，这时可以先向屏幕左面跑(也可向右)，但不要跑到头，等它一喷冰就马上向左跑躲到最右上角同时按 R1 键蓄气，一旦它喷完冰头就会躺在地上休息一会，这时就可以用火之卷的力量攻击它的头部，没几下クレストニガーテイア就会露出魔石，像以前一样用光之剑一砍就会减掉三分之一的血，如此反复几次，就可以打死它，从而得到魔石并解放火之卷了。



传说的武具基本都已得齐，向五轮之书第四篇进发！

第5章～风之书～

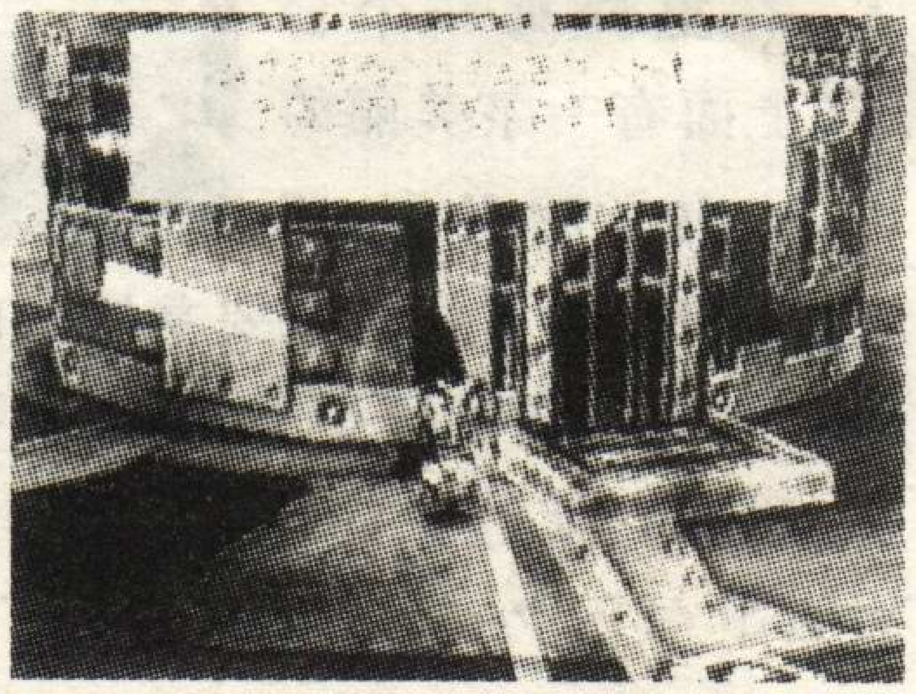
公主不在城内享福，又跑到村中来干什么呢？



武藏在村子里买了些东西，发现大家都在说公主来过。武藏觉得有些奇怪，回城问执事ツクル。他显然很着急，要武藏再次找回公主。回到村里武藏发现村子里又出现了浓雾，难到是控制塔……

与村人对话后得知果然是控制塔又失控了，武藏来到“ふたご山”的左边找管理人フオレス，但フオレス不在家，于是他直接从フオレス家后面的管道前往控制塔。

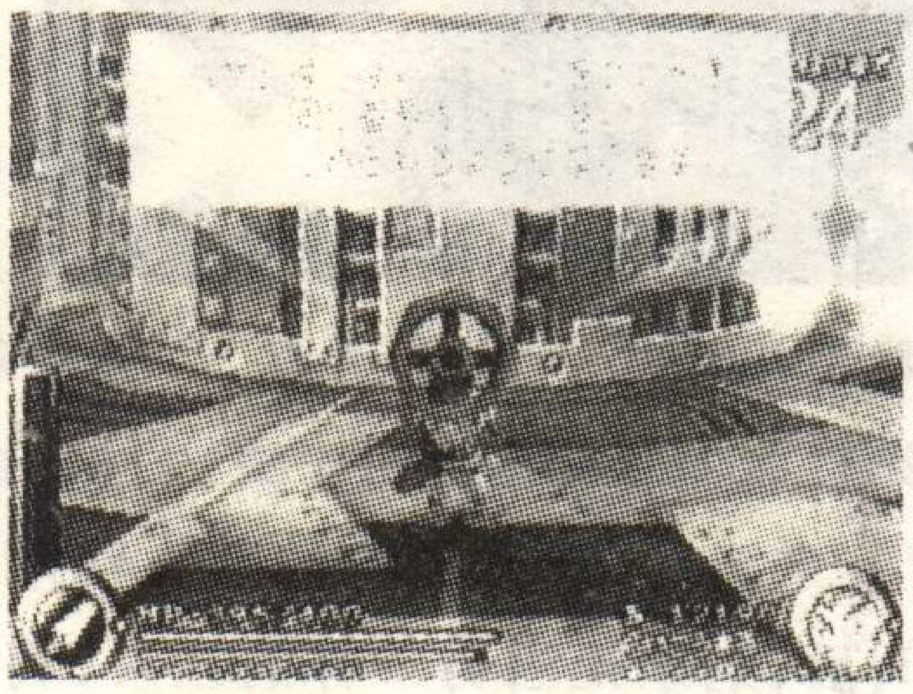
原来公主是假的，又要进行一次锅炉修理工的工作了

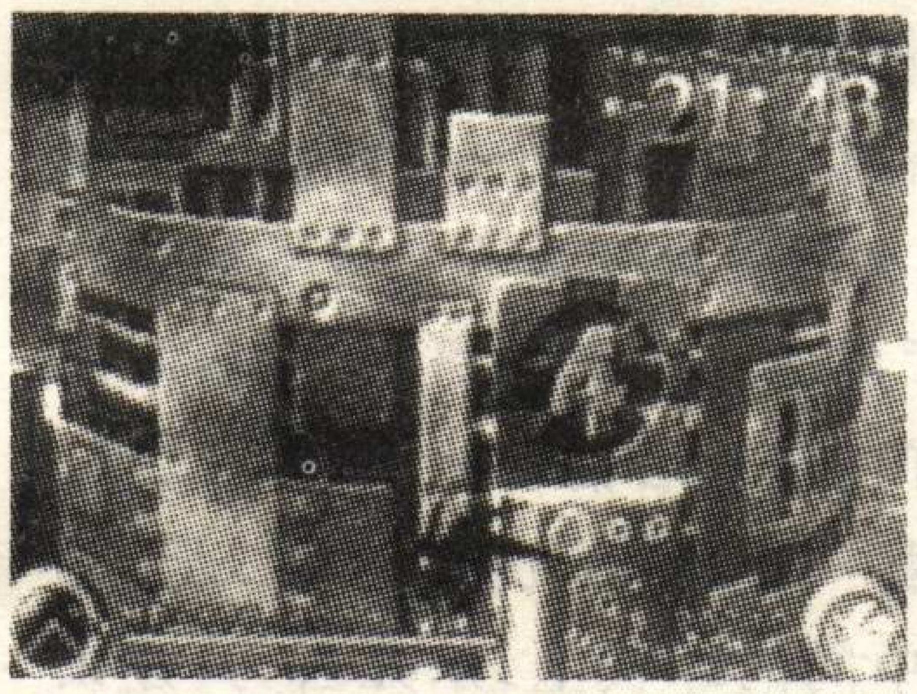


到控制塔后发现フオレス倒在了控制塔前。武藏上前询问，フオレス说：“这些事是公主干的，现在公主在控制塔内。”他交给了武藏一把钥匙，要他还是用二十四小时打开所有闸门。用钥匙打开控制塔大门的开关后，照旧蓄满右边的气槽，把门打开，终于见到了公主。但公主见到武藏后大吃一惊，武藏越来越觉得奇怪，最后发现公主是由トボ化装的。被武藏发现后，トボ一下子就逃掉了，武藏经过权衡，决定先解决搭制塔的问题。

可以先用一次的时间来找轮盘再用第二次将开关打开

先在一层控制塔后面拿到一个轮子，上到二层，把轮子放在一号开关上；然后不打开开关直接去三层，在四号开关旁找到四号开关的轮子；还是不打开开关，直接去四层在升降机对面的位置上拿到7号开关的轮子，最后返回二层，从头开始一个一个的把开关打开（有的地方要善于用二段跳），开的方法同前一次是一样的。这样做是为了防止在第四层时因为时间不够用而重来。武藏打开了所有开关放出蒸气。离开控制塔后，遇到了管理员マオレス和村长。虽然制控塔的问题解决了但マオレス一点也不高兴，他说制控塔已经是第二次失控了，这种事以后还不知道要发生多少次呢。这时村长提供了一个消息，提到地下的贮水池，但武藏觉得还是先把公主的事情对执事ツクル说比较好。回城后ツクルス对公主的安全担心起来，但现在看来还没有什么好的方法。

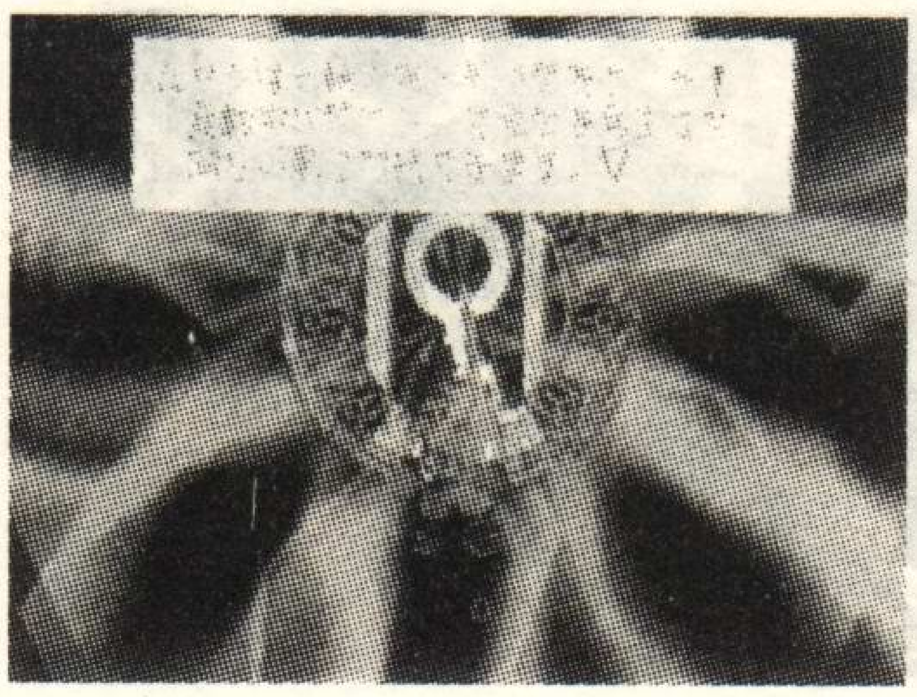




有喜有悲，武藏找到了风之卷却也因此中了暗算



武藏回到村里由“魔矿”进入地下贮水池，找到一个山洞。进入山洞沿着山路向上走，到头后发现地上有一个“火の纹章”。用火之卷的力量打开纹章后，地下会喷出岩浆。把上面的岩石崩碎。然后武藏用爬墙术爬到上面，在这里竟然发现了风之卷。利用风之卷的力量（按R1键蓄满气后，再按□键），可在一块有裂纹的地上钻一个洞。武藏从上面掉到地上后被摔得晕晕沉沉，这时正巧遇到了ル·コアール帝国的ブランデイ大尉和リキエール中尉。这下武藏可就惨了，马上被ブランデイ的枪中喷出的ピンチ

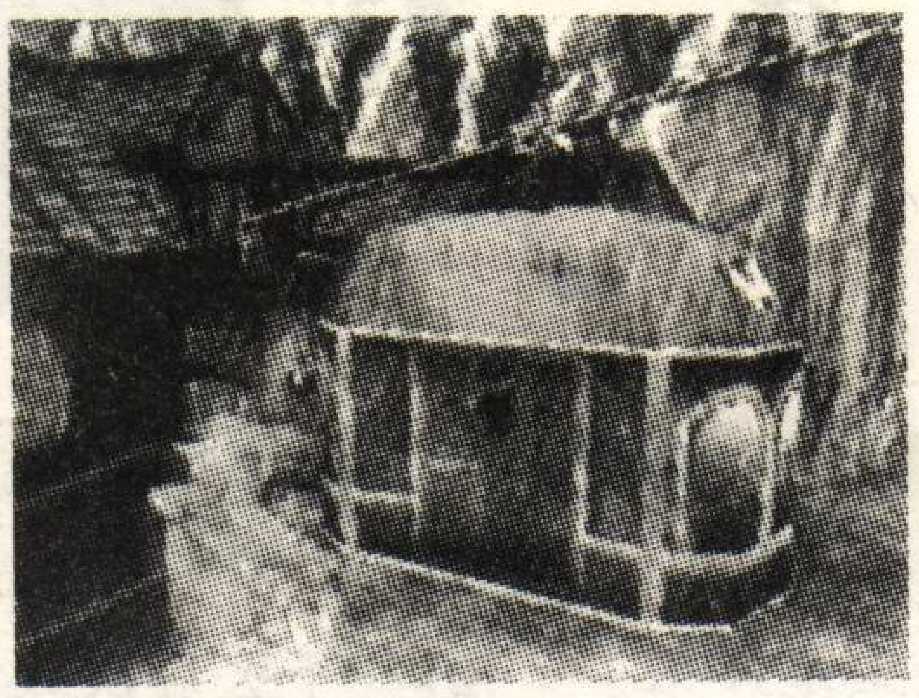


ヨタイト液体冻上了,形成一块绿色的结晶,就像是被武藏解救的助人一样,原来城中其它的人也是被ブランデイ这样封上的。两人满以为大功告成,说了几句话后就走了。没想到武藏的光之剑可吸收ピンチヨクイト能量,使武藏得以逃生。

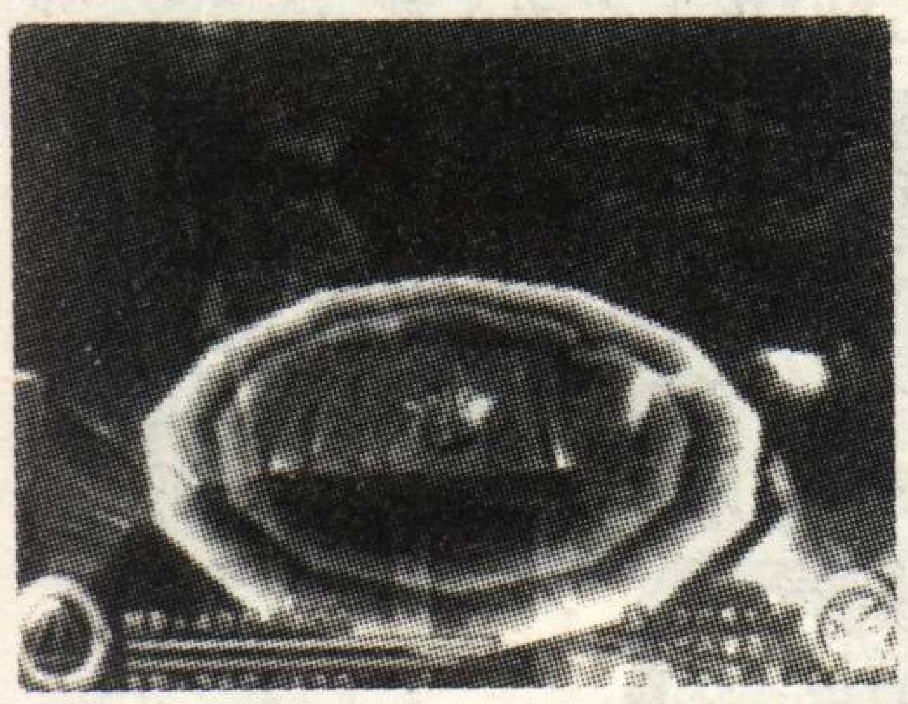
这些爬虫类的敌人真是难缠 竟要用缆车来对付



武藏回到村子里。在天亮后,来到出村的斜坡前。与宿屋店和杂货店的孩子交谈后得知,有一只巨型的蚂蚁正在攻击管理缆车的房子。武藏赶到后,与缆车的管理人谈话后得知,原来缆车向城里运了一些好吃的东西,之后蚂蚁就来攻击小屋子。当问到缆车现在在哪时,管理人说现在缆车在城上。武藏上前与大蚂蚁较量了一下,发现大蚂蚁刀枪不入。这下可难坏了武藏,忽然武藏想到城上的缆车,或许可以用来杀死这只大蚂蚁。于是武藏由村子回到城里,选最后一项坐上缆车冲了下来,一时间蚂蚁绿色的血液布满了整个屏幕,但是大蚂蚁还是异常顽强的爬回了ふたご山右边的通气孔。

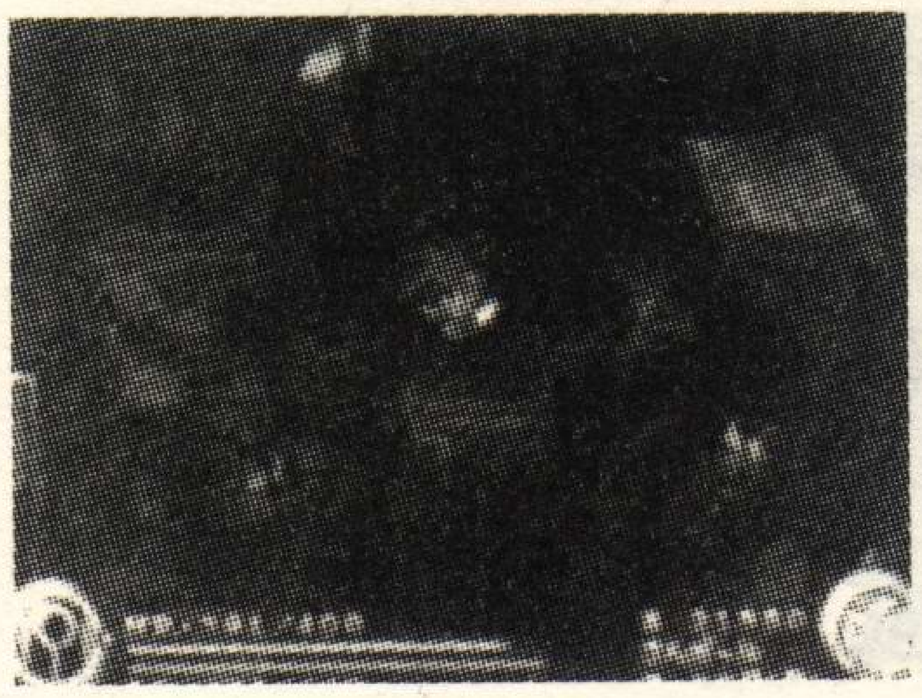


蚂蚁巢的路并不好走 要好好利用风之卷的力量

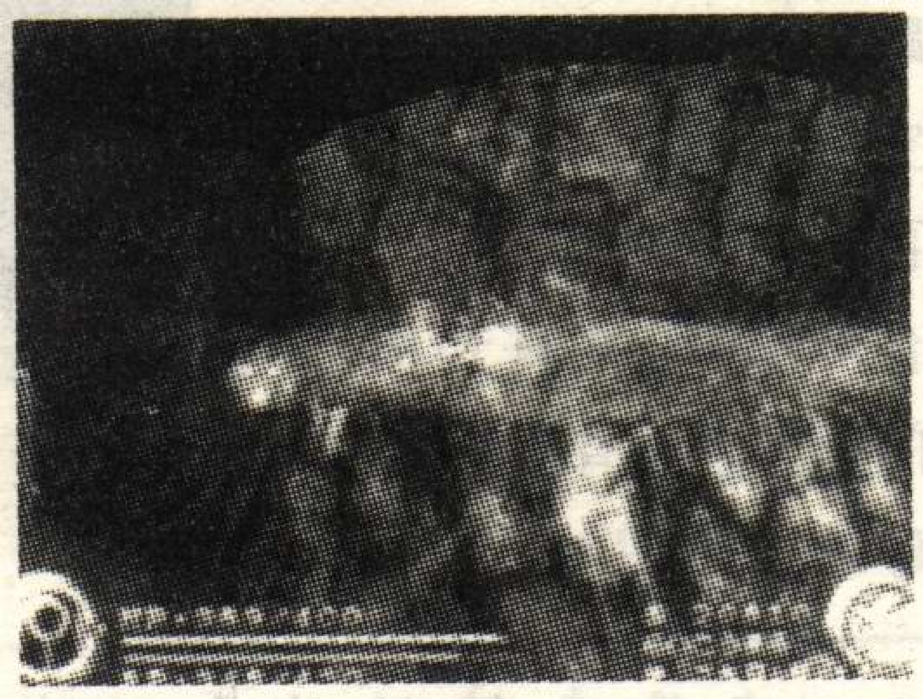


武藏觉得出现这么大的蚂蚁有些蹊跷,决定去查一查。武藏来到通气孔前用二段跳跳了下去,发现那只大蚂蚁已经死了。武藏向右走发现那里有毒气,正好可以试一试新得到的风之卷。武藏用风之卷的力量穿过毒气后,继续向右走,来到一个大坑前。这个坑比较宽,就算是二段跳也跳不过去。仔细看完后发现坑旁边有很多草垛,被几条腐朽的木板挡住,试了试地之卷的地量,果然木板被震断了,草垛形成了一座桥。过了草垛后跳上一段棍子,通过滑轮拉起一个铁球,再用地震震下一堆草垛,进入下一个洞窟。利用升降梯到最上方进入左边的门,对面吹来强风,如果嫌一点一点地走太慢,可以用风之卷的力量前进。

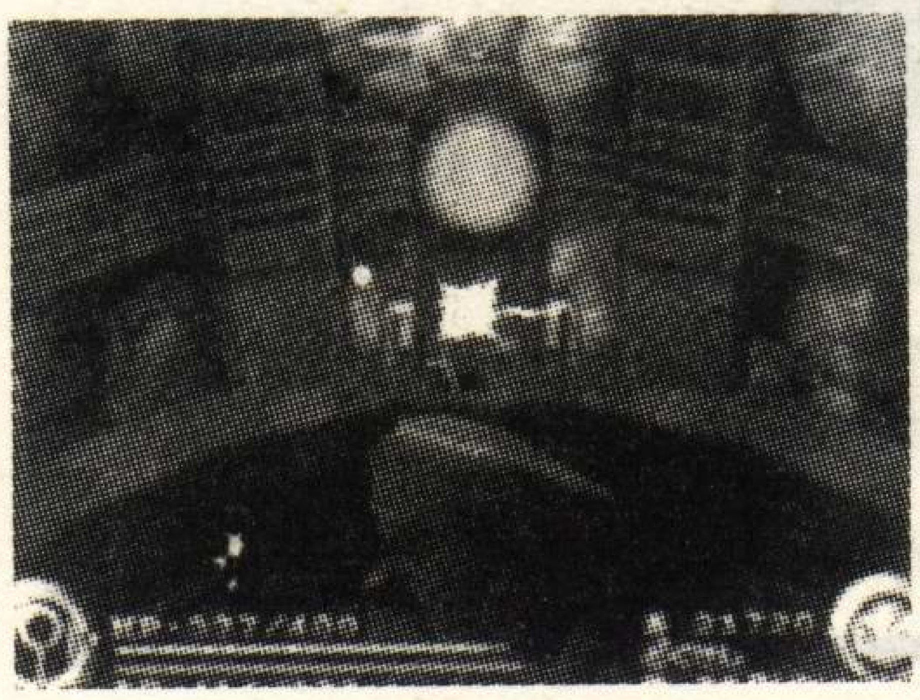
グット・イン技又派上了大用场 这一段旅程颇有玛里奥的风格



过了风口,有一个角度很大的上坡,武藏用了各种方法也上不去,后来觉得旁边的大花朵有点奇怪。用グット・イン技吸收大花朵学会ホツピング后,拄着雷光丸,跳上斜坡。过了一排钉,后又看到一个大花朵,此时不知道它在这里有什么用,用二段跳跳过一个大坑,发现又有一个斜坡。现在才知道刚才那个大花朵的用处,不过武藏只能在大坑边用グット・イン技后才能跳上斜坡,而大花朵在坑的左边,中间隔的坑又比较宽,这可是个麻烦事,需要武藏在左边吸引大花朵后立刻跳到右边,然后蓄气用グット・イン技。而蓄气的这段时间,大花朵又不知逃到哪去了,而且来回做二段跳时要小心别掉进坑里,否则就会中毒,但如果中毒的话,最好别现在解,等吸完大花朵,过了这一段后,进入下个地方会有蛇,用グット・イン技吸收了它之后就可解毒了。



不要忘记使用传说武具的能力呀 要进入通道必须利用风扇

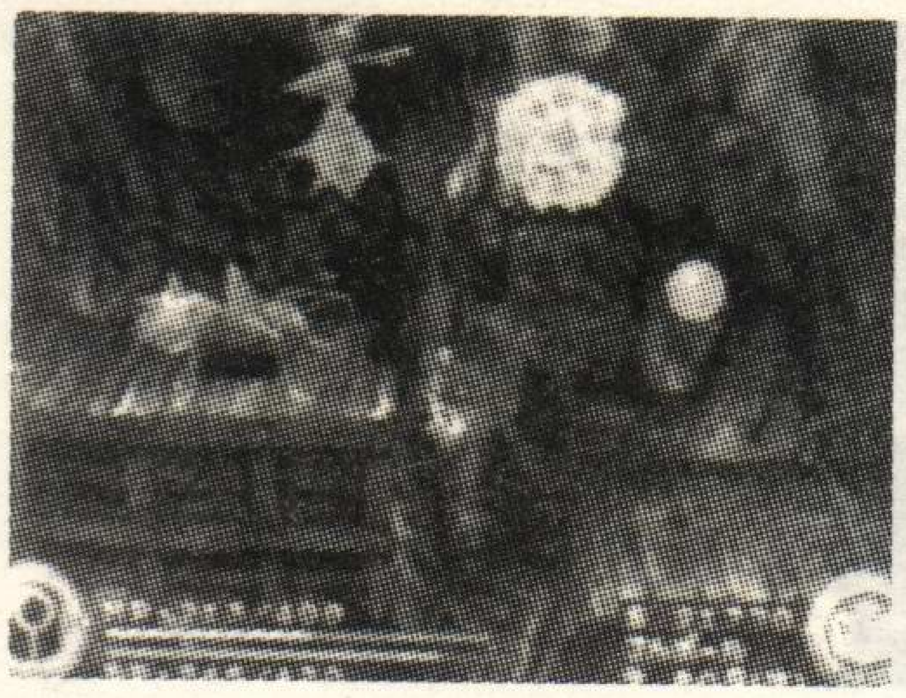


之后武藏用爬墙术向上爬,来到一个停了的风扇上面。跳起来打开风扇开关后,利用风进入左上方的通道。来到里面后发现,这里就是一个蚂蚁巢穴。武藏先跳过几个木板,要小心有红蚂蚁从下向上爬,一碰到就会掉下去。

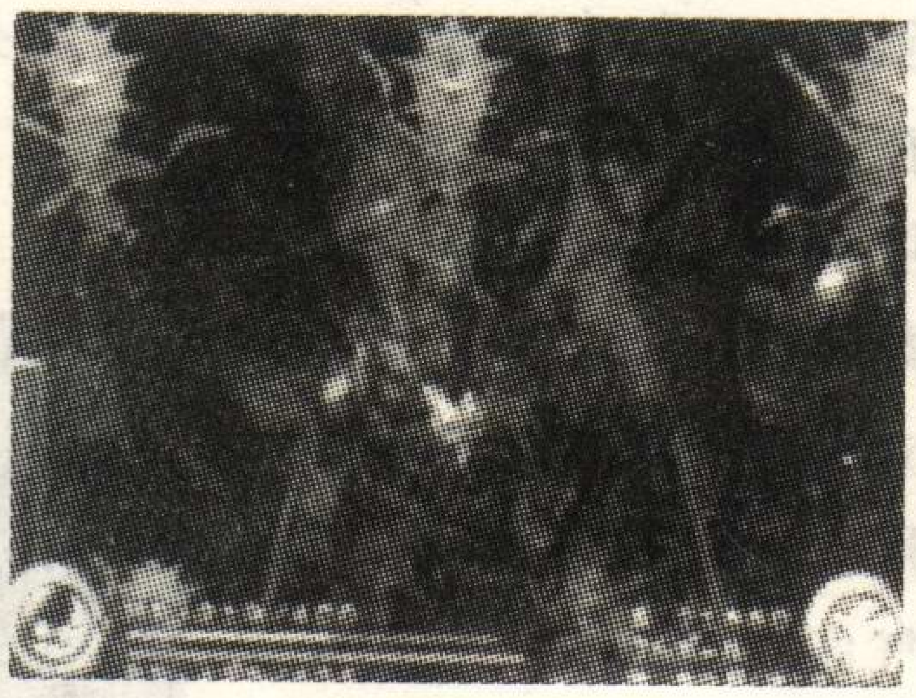
尽量不要向红蚂蚁进攻 绕开它们前进是上策

再向前走就会有绿色的液体向你飞来,原来是有二只蓝色的蚂蚁从尾部分泌出这些液体后向你打,要小心地靠近并尽快杀死它们。在一个台子上有一只红蚂蚁正在打转,这种红蚂蚁是打不死的,只能尽量躲过去,跳到对面的台子上,没想到对面还有一只这样的蚂蚁正在等着武藏。

来回的红蚂蚁队移动是有规律的
掌握这个规律可以很容易通过

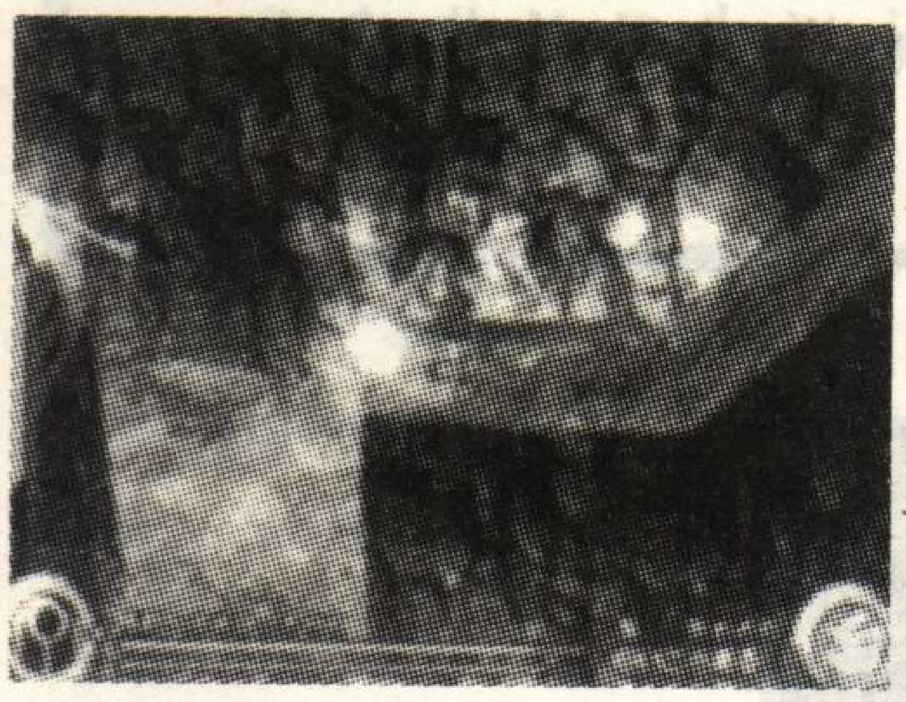


闯过去之后，沿着墙向里跳到一个木台后，迎面爬来了一大队蚂蚁。这下可够看的了，一点一点地跳过蚁队后(想在这不掉血可有不容易，玩家要善于利用减血后一小段无敌的状态)，接着向前利用一根横杆再次向里跳，躲过一只红蚂蚁后，再沿着墙向外跳。接着又遇到一队红蚂蚁，好在它们和你前进的方向是一致的，到头后跳上一个横杆。这可是锻炼武藏跳跃能力的时候，武藏在空中再抓住一个横杆后，再向外跳到台子上，在木台和横杆、横杆和横杆之间，会总共有三队红蚂蚁由上向下爬，如果跳跃时不小心碰到了红蚂蚁，就会掉下深渊。



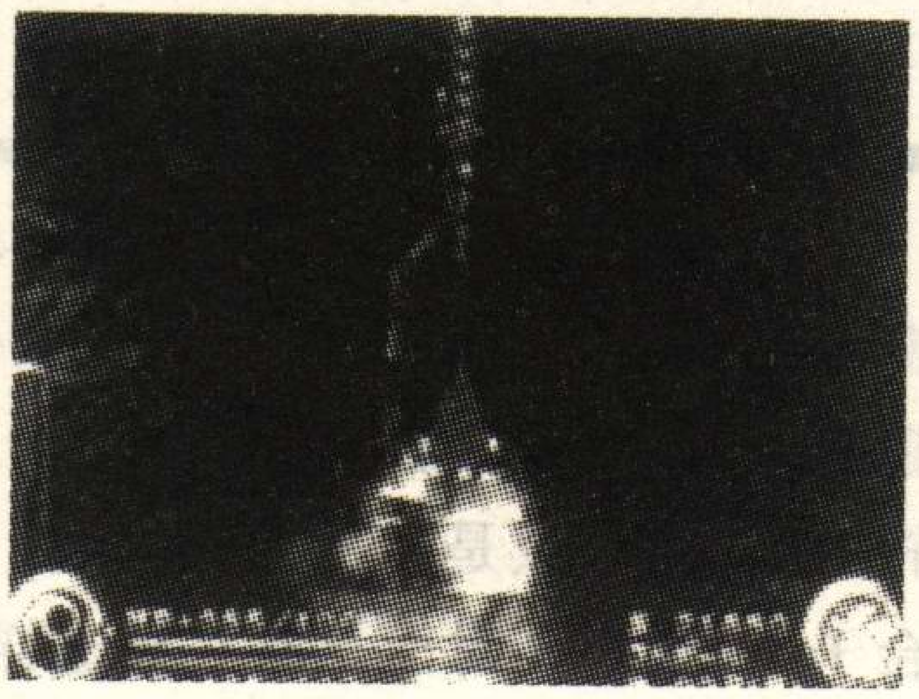
在杀毒蘑菇时要注意别被毒烟喷到
这附近很难吸到解毒的特技

过了这里后，会在里面找到助人"骑士团长"。在松动的地方用风之卷下钻，会来到刚才经过的有升降机的洞窟。这回进入左下方的洞口，在杀掉两只毒蘑菇后，找到一个矿车，武藏觉得很有趣，就坐了上去。



矿车是本游戏中
速度最快的乘坐道具了

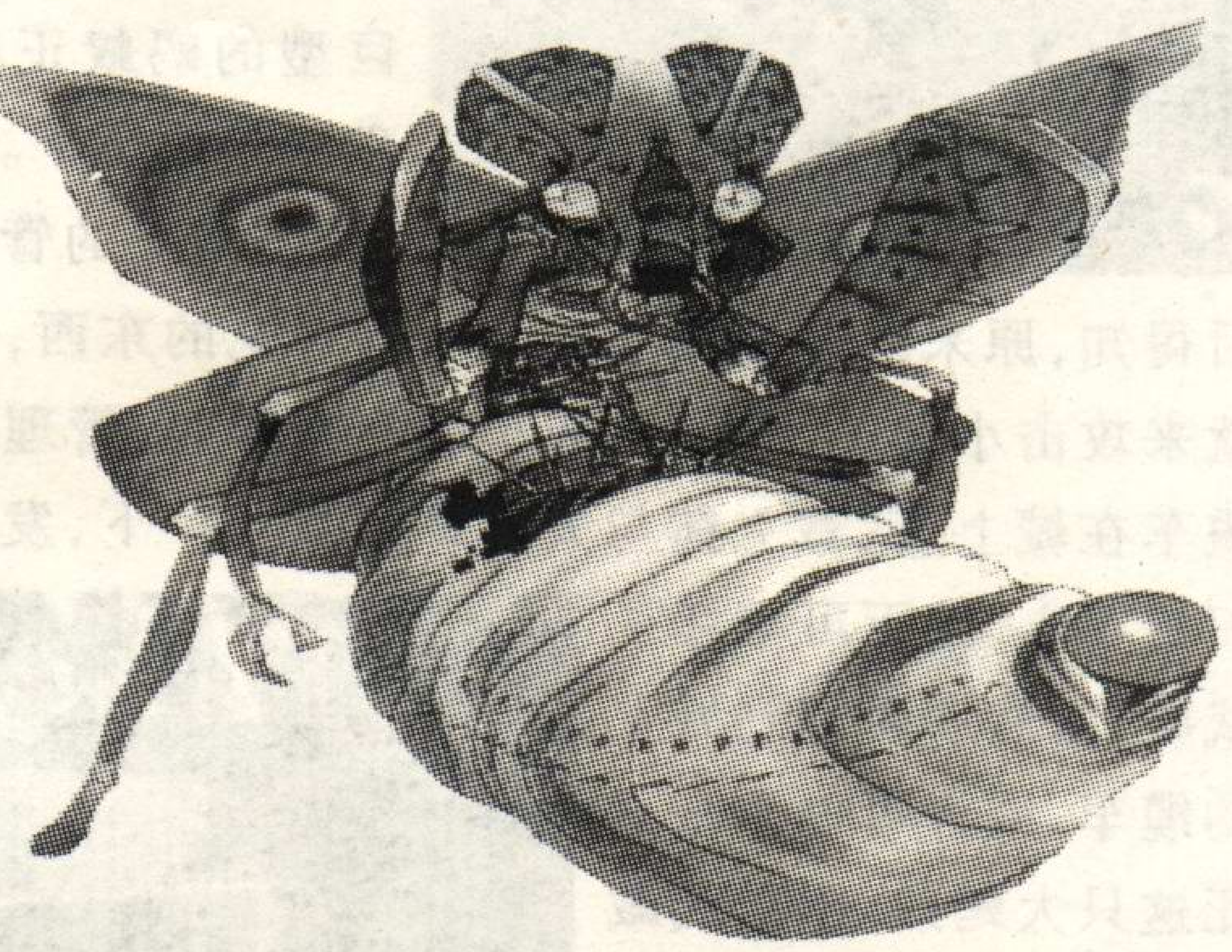
矿车起动后高速通过一段很长的通道，通道共分三段，在哪段死了都可从那一段重新开始。矿车是由四块木板组成的，所以还是向以前的木筏一样只能经受三次打击，被撞四次后就要重新开始。一路不断会有突然出现的铁门、红蚂蚁和岩石威胁着矿车和武藏的生命。在开始的两段比较好过，但到了第三段就有点麻烦了，会有四只蚂蚁排成一排，挡住你的去路。你必须躲过这一排后，马上对下一排做出反应，而且经常会出现被撞掉的木板挡住眼睛的情况，使你不能对下排蚂蚁做出准确的判断。总之，这里是十分艰险的一关。





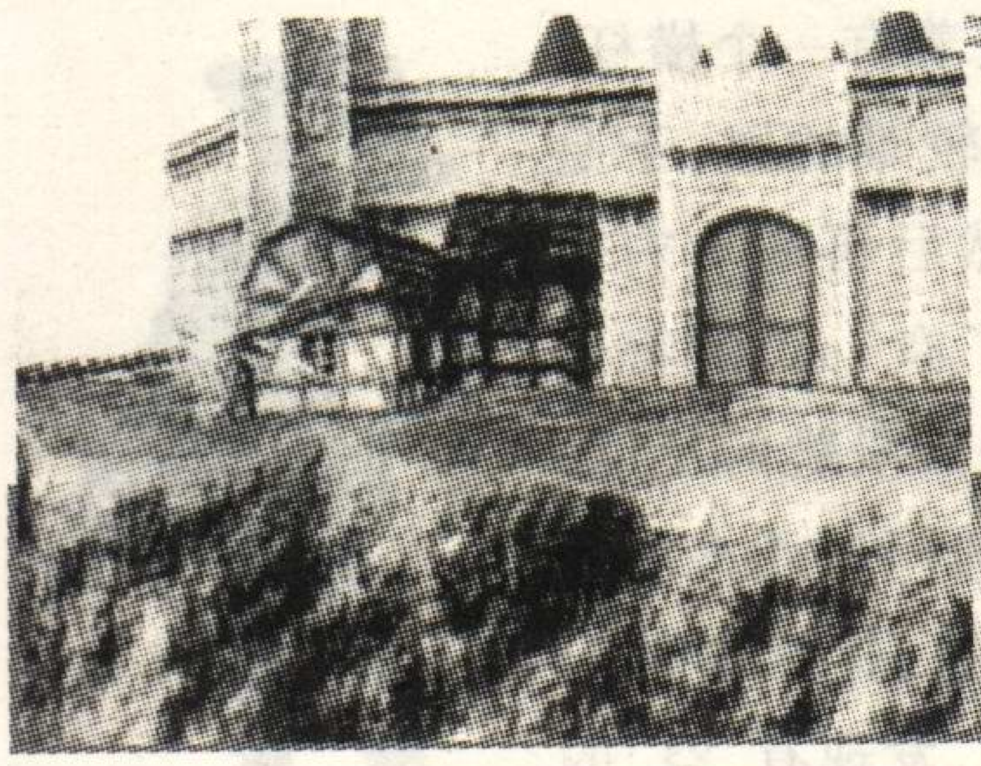
VS. BOSS

风之封印的守护兽 アントヒルクイーン



有惊无险的通过了隧道后，武藏下了"死亡列车"，吃了四个加血后记录，在松动的土地上使用"风之卷"的力量并钻了下去。掉下去后武藏觉得脚下不像以前那样坚硬，而是软软的，回头一看，竟然是踩在一只巨大的蚁后的肚子上。这只蚁后就是クレストニガーテイアン——风之守护兽アントヒルクイーン。这个クレストニガーテイアン可以说是到现在为止最恶心的一个了！打它的方法是在它进行了一轮攻击后，它的头会在一段时间内处于无防备状态，在这时攻击它的头部。然后クレストニガーテイアン的肚子上会蹦出一堆蚂蚁的幼虫，要尽快打掉。紧接着蚁后的肚子上会一排一排的伸出刺来，武藏可以跳过去。如果蚁后的爪子举了起来，武藏就要尽量向后站，以免被抓过去狂啃。这些完了之后，又可以去斩蚁后的头了。如此几回后，蚁后的尾部会露出风之魔石，但不要轻易地跑过去，否则会中毒并被弹开，在去砍魔石之前要先用风之卷的力量然后按△键或□键转过去，一次可打掉三分之一的血。就这样再打两次就可得到风之魔石，完全解放风之卷的力量。蚁后死后，在它身下一个松动的地上钻洞就可出去。





五轮之书终于得齐，光之剑的力量真正解放!

第6章~光之剑~

解开谜题关键所在，充分发挥你的想象力吧!



“五轮の书”已经得到地、水、火、风四卷，只差最后一卷“空の卷”了。正当武藏为最后一卷书发愁的时候，游戏中最神秘的人ヅセン出现了。他给了武藏一本书，书上面写着“在空的日，去大树的森林，神的泪从天上落下的时候，通过巨大旋风的指引。”并说这就是到空之卷所在地的方法，说完就走了。看来这是一个谜题，只有解开这个谜才能到达空之卷的所在地。既然书中提到大树的森林，反正武藏也没事可做，正好可以在森林中转一转。转到一个有水之纹章的地方用水之卷的力量可以使水蒸发干，然后在下面可找到一个宝箱。然后由控制塔管理人フオレス那里得知大树的森林就是スキームウッドの森过去的叫法。于是武藏又来到了控制塔前的一堆排气管那里，沿着其中左边的一条管道走到一个山岩前发现了一个地之纹章，用地之卷的力量解放纹章会震落一块巨石。用爬墙术沿着山崖爬到山顶会看到一个风之纹章，可是用风之卷的力量却解不开这个纹章。这时武藏突然想到了书上提到的空的日，可能就是指要在空的日来才行。于是武藏回到村里，现在杂货店正是特价日，武藏多买了一些药品(建议除了特殊道具，其余的地方全部用来放 HP 全回复)。收拾好一切后(能找的助人全部找到并去城中与助人逐一谈话，能找到的动物也要全部找到，争取血格达到 400 以上)，在风之日的晚上去宿屋记录后，于空之日的凌晨来到有风之纹章的地方，再次使用风之卷的力量可还是无效。看一下书中提到的条件，只有一句“神的泪从天上落下”这句话不太明白是什么，就在武藏不知所措的时候，时间已到了 7 点整，这时天上下起了雨，武藏突然知道了“神的泪从天上落下”指的就是下雨，于是马上打开风之卷，巨大的龙卷风把武藏从地下卷到了天上。

空之卷到手 五轮之书都以得齐

当武藏的脚再次着地时发现自己来到了一个浮在空中的塔上，雨就是从这里洒下的。武藏站在塔的外圈，看到里面的塔在转动。在塔的三个面各有一个小台子，上面有“地”的符号，看来是要在上面用地之卷的力量。在台子上使用了地震后，台子就会被震矮半截，可是三个台子都被震矮后什么反应也没有，可能是力量不够吧! 武藏再在三个台子上各震了一下后，塔的上半截会向上升，中间露出了一个门洞，进入门洞后来到了上层。上层还是有三个台子，旁边有“火”的符号，用火之卷的力量可以点燃火炬。然后台子会向上升。来到塔的顶端，上面有一个木柜，打碎木柜后，光之剑就会吸收“空の卷”的力量。

第一次使用空之卷的力量可能会不习惯 多练习一下吧!

正当武藏高兴的时候，一个空中的要塞出现了，而城堡下端的一个圆柱体更令武藏觉得眼熟，仔细看看竟然是雷神塔，但却是倒立着的。这时ル・コアール帝国的ウオツカ大佐从要塞里出现了。他先作了一下自我介绍，并告诉武藏说公主现在在ラキーラ总统那里，说完就回去了。武藏飞身想要抓住他，却差一点没有够着，在坠落的时候幸亏反应及时抓住了一条从要塞伸向空中之塔的管子。管子从塔中吸食了大能的能量后缩了回去，武藏也趁此机会进入了要塞内部，空中之塔则因为没有能量而陨落了。进入要塞内部的武藏可要在这里试一试空之卷的力量了。只要使用空之卷就可在空中浮一段时间(按 START 键将光之剑的力量调到空之卷上，按 R1 蓄满气，按△键或□键后只要按住×键就可在空中飘浮，只不过和其它几卷书的力量一样(除地之卷)，当



屏幕左侧的能量降到零时力量就会消失)。用飘浮通过三条两边都是电网的沟后,再小心飞过一个转动的钉板,然后绕过一个带电的墙壁,再飞过二个钉板,进入了一个滚筒里。滚筒里布满了小钉子和一些黑色的坑,武藏可以用空之卷飞过钉子,但有坑的地方最好还是用跑和跳。过了这里后,来到了由ベート把守的房间,他还在念念不忘关于教堂黄金钟的事情。两人动手后,ベート会先飞起来,从上向下扔炸弹,只要武藏灵巧地闪避,一般来说就炸不着(看哪的炸弹变红的多就在旁边等着,一旦炸完就躲到那里去)。炸弹炸完后不论你在房子哪一边他都会降落在另一边向你仍三只飞镖。这时可以向ベート靠近一点,但别太近,等他扔出一只火把时迅速从第一只火把的方向切入砍他,然后围着他转圈躲过他的一撞一刀,接着ベート又会再次飞起来扔炸弹,反复几次后ベート就会被打败。但他也真是一条硬汉,死时还是站着死的,这一点真是让人佩服(武藏死时一定是转一个圈然后躺下)。

在这里需要对以前的情节很了解才可以顺利的通过

打倒ベート后,武藏进入他身后的门(此时可以记录)。仿佛是被传送了一样,同一个门进去时门上什么也没有,出来时不但没有回到原来的地方而且门上还多了一个“火”的符号,出门后向前走发现在另一个门上也有一个符号,那是“地”的符号。武藏突然想起村长给的一本书,上面是按地、日、月、火、水、风、空的顺序用符号排列出来的,可能指的就是进门的顺序吧!首先进入地之门,来到一个黄色的台子上,用地之卷的地震震一下台子,墙上会伸出一块横板来连接道路。过了之后,到头发现的是有“风”的符号的门,一想如果说是按书上写的应该是有“日”的符号的门(日的符号是⊙),如果不是自己理解错误就是还有别的机关,看看地上的一块黄色方砖很象刚才突出的那个台子,在上面试一试地震,果然下降了一截,接着再震三次,挡路的墙就会落下来,过去之后就会看见有“日”符号的门。进入门后,有一大长排钉子,可以用空之卷飞过,下面要找的是有“月”的符号的门,但却发现了“空”的符号的门。显然不是这个门,路走到头,除了一块钉板什么也没有,看来还是有什么机关。当武藏用空之卷飞起来后,钉板竟然缩回去了。原来只要踩在钉板前的铁板上,钉板就会伸出,离开铁板一段时间,钉板就会缩回去,从上面下来后,果然看到了有“月”的符号(月的符号是Ⓓ)的门。出门向右走,看到一个档杆,跳上横杆后刚要



继续向前跳,发现左上放着有一个横杆。武藏觉得可能应该是比较难的路,于是便跳上了左上的横杆,然后再跳上右上的横杆,最后终于找到了有“火”的符号的门(在跳跃时要把握好二段跳的尺度,小心别跳过了),进入火的门后用火之卷的力量和二段跳点着火把,接着会伸出一块横板,走过了横板后,发现有“空”的符号的门。看来这又是一个假门,武藏左右看了看觉得刚才砸人的铁块的高度用二段跳可以跳上去,于是踩着铁块来到了左上方有“水”的符号的门。进门之后看到两个火把,想想刚才进火之门是用火之卷的力量点火把,这回进了水之门是不是就该用水之卷的力量来熄灭火把呢?武藏用水之卷的力量和二段跳熄灭了两个火把后,没发生任何事。于是继续向前走,又看到两火把,一不做二不休,又熄灭了这两个火把后,刚刚有过的一块地板缩了回去,武藏从上面掉了下来,落到了一个水池里。幸好刚才水之卷的能量没有用完,武藏踩着水跳到右边,进入了有“风”的符号的风之门。一进门一阵强风从左边吹来,用风之卷的力量逆风前进,在一个缺口处跳过。一定小心在跳时也要按着△或□键抵消强风,否则会掉到下边重新来。跳过缺口后,进入最后有“空”的符号的空之门。这个空之门可有一点难度,在这里武藏要熟练使用“空之卷”的力量。首先,启动空之卷的力量飞过钉板后,从路和路的缺口之间落下,继而紧拉左键,一进入左边的路便马上发动飘浮,以免踩在钉板上;接着再次用空之卷飘浮,飞过一段钉板,松开△或□键按右键进入路再马上按△键或□键,最后飞到一个没有任何标记的门前(笔者在空之门这里可以算是煞费苦心,前两次走到这里都是不得其所,后来又转了两次才成功进入,只是HP已经所剩无几了,为了以后打算只好又从记录的地方重新开始)。



与エト作战最重要的是使用灵巧的跳跃

成功的过了这个迷宫后,来到了由エト把守的房间,和ベート一样,武藏一进房间,エト就提到了上次钟的事情,并且承认村中的火就是他放的。武藏听后说要エト一百亿倍地赔偿。エト的攻击方法很简单,只有两种,一是先蓄气然后喷火,二是扔出两个会爆炸的蛋。虽然方式简单但威力可着实不小!特别是喷火,它不是转着圈儿喷,而是一直就追着你喷,并且速度很快,使你想躲都不行。果然应了那句老话——不怕千招会,就怕一招灵!但是这两种攻击方法也不是没有破解的方法,在エト蓄气准备喷火时不要去进攻(因为那样无效),而是把光之剑的力量调到水之



卷上也开始蓄气，并转到他身后。一旦エト喷火，武藏也开始使用水之卷的力量形成水球护体，然后顺着喷火的方向围着エト转。一旦水球被火喷碎，立刻利用无敌的那一小段时间反方向跑并再蓄一个水球，水球被打碎后不会减血，但也可出现一段时间的虚影。不要被乱糟糟的画面打乱方寸，只要水球一被火喷灭发出声音，就立刻反方向跑。在エト喷完火后会用一段时间喘气，这是他一轮攻击后唯一的破绽，马上把光之剑调成回旋斩来砍他。接着他会隐身并在别的地方出现，然后扔出一个蛋再隐身，出现后再扔出一个蛋，这两个蛋会蹦来蹦去最终爆炸并放出几团火焰。武藏在エト隐身扔蛋的时候再蓄一个水球，在蛋爆炸后，躲在火团和火团中间的空隙内，就算不小心被火团烧着，也会被水球挡住。扔完蛋后，エト会再次蓄气喷火，还是用水球保护好自己。来回大概五六次就可把エト干掉了，エト说了句对不起就死了。

这一段的旅程很容易耗费 HP
要从敌人身上得到恢复 HP 的宝物

乘エト脚下的升降机来到上面，发现这里就像是一个花园，只是里面的机器人不太友好。这里的机器人不但种类全，而且数量多(听上去象是在形容北京的菜篮子工程)，有挥剑的，有打枪的，有扔炸弹的，还有会吐火的，武藏尽量躲过这些机器人，不要与它们交战。刚要穿过一扇大门，大门突然自动关闭了，而且从左右门柱上各伸出一个圆球，并发出红外线跟踪武藏。可以先不管红外线而直接打门，当红外线变成方块锁定后，再跳起躲过激光，然后继续打门。打碎大门后，有一个 50 的加血。向前走，又有一扇大门挡住去路，还是用上述方法，把门打碎再向前走到尽头后向右拐，进入一个迷宫，但好在不难走，注意迷宫里有一个宝箱里有 HP 全回复，一定要找到。出了迷宫向上走，在路上会有几座雕像也用追踪然后发射激光的方法打你，如果把他们打碎会有加血。有一种喷火的粉红色敌人被打死后也可得到加血，不过小心得不偿失。在打碎一扇门后，会有一种激光的绊脚绳来回移动，要在激光向回走时你向前跳。打碎第二扇门后向左走，小心有一种伪装成树的敌人用激光打你。打碎两扇门后，顺着山崖，用爬墙术向上爬，而且爬得要快，否则山崖上面的敌人又要用激光打你了。武藏爬到山崖上面，发现自己在中央有一个喷泉的山顶上，一个一个解决掉四边四个伪装为小树的敌人(每个敌人被打死后都有一个 50 的加血)，在这里已经没路可走了。武藏看了看只有中央的那个喷泉好象有些问题，跳进水池打碎喷泉后，喷泉果然成了一个升降机，不过它没有送武藏下去，而是送上来两只喷火的机器人。打死它们后坐升降机下降到地下，那里有大量用枪的敌人。武藏用空之卷飞过一段下面有三条道但却需要在那上面来回跳的路后，来到一扇门前。在门的两边各有一挺机关枪，不过只要站在门的中央用回旋斩砍门，枪就打不着武藏了。过了门后，在另一房间里面有十几个玻璃罐子，打碎它们有的有加血，有的有加 BP，当然也会有敌人(总共 4 个)。在玻璃罐后面有几台机器，打碎它们也有加血。过去之后再打碎一扇有两个机枪的门后，杀死几个机器人，来到一个圆形的机器面前。这个机器比较难缠，他会先用激光打你然后打开顶端发射二组共八枚导弹，导弹分八个方向炸开。打它时可以用水之卷或火之卷的力量攻击它的控制板(有一个红灯和一个绿灯的地方)，而当它用激光攻击时可以用空之卷的力量飞起来躲过。打炸机器后跳上一个平台，平台会向左上移动，途中会有两个喷火的敌人分别跳上来攻击你，打死它们得加血。进入下一间屋子，里面有一个挥剑的机器人和一个开枪的机器人，可以不理它们直接上升降机，来到トボ把守的房间。

此关的过关方法很怪
在跳舞时中途不能出错

与トボ做战的方式比较特别，她在台上跳到哪个按键上，台下的武藏也要马上跳到相应个按键上，一旦跳得慢了或跳错了，台下的风扇会立刻起动，把武藏吹到后面的电网上。电网减血着实不少，所以要尽量减少错误。トボ的舞一共分三段，按键分别是第一段□、△、○、×、□、△、×、○、□、△、○、×、□、△、○、×，第二段是×、○、△、□、×、○、△、○、×、○、△、□、×、×、○、○、□，第三段是×、△、○、□、×、△、○、×、×、△、○、□、×、×、△、△、□(建议那些反应不是太快的玩家，可以先把这些顺序记下来，这里的每一段都有一定规律所以并不难记，然后闭上眼睛，听着音乐按键，这样就比较好过了)。“打”倒了トボ后武藏进入了她后面的光门，一进入螺旋形的楼梯，就看见了“ウオツカ”大佐正抓着公主从中间的升降机向上升。武藏大叫着狂奔到上面的另一个光门里。一进门武藏的空之卷突然自己发动了，引发这种情况的原因是武藏身后的那个巨大的机器，这个家伙是ル・コアール帝国制造的机器武器“タクー オブ デス”，同时它也是クレストニガーデイアン的空之守护“兽”。打它比较麻烦，因为它的空之魔石会在它二十多只眼睛中随机出现，而且它分五层，每层有四个伸出的板，只要武藏碰到板上就会减血。武藏



打中三次魔石后，クレストニガーデイアン就会出现第二种形态，它会在上下层的板之间放电。再打中三次魔石后，クレストニガーデイアン会出现第三种形态，它把所有的板都收回来，然后用眼睛放出激光，这种攻击方式虽然威力大但也比较好躲，然后寻找机会再打掉四分之一的血，クレストニガーデイアン会出现第四种形态。这时它的魔石会随时换地方，如果发现后不能及时用光之剑攻击的话就会被它转移到别处，此时クレストニガーデイアン的攻击还会多出一种用眼睛的放出红光的方式，这时可以躲在不发光的眼睛前，同时另几种攻击方式会依次出现。在武藏打掉它最后四分之一的血后，就可以用光之剑吸收最后一块魔石的力量了。

本关的逃亡难度比第一关高很多，要小心！

这时ラキーラ总统胁持着公主在左边的一个出口出现了，而ウオツカ大佐也在另一面出现。ラキーラ总统想用公主的性命做为交换来取得武藏的光之剑，正当武藏在考虑时，ウオツカ大佐突然说话了，但他并不是也去威胁武藏，而是向ラキーラ总统说出他的真实身份。原来他本来是ル・コアー帝国的皇子，而ル・コアー帝国的皇帝和皇后就是被ラキーラ总统谋杀的，本来ラキーラ总统还想杀皇子但没成功，现在ウカツカ要来报仇了。ウオツカ同时表明了他的另一个身份，竟然就是那个数次帮助武藏的囚犯ジセン，怪不得他会知道那么多秘密。正当ジセン举枪要杀ラキーラ总统时，抢走公主的ボルドー少尉悄然出现在了ジセン的身后，武藏还没来得急提醒，ジセン就被ボルドー打了下来。那个ボルドー少尉原来是ラキーラ的儿子，ラキーラ旧事重提，又要用公主换光之剑。没办法，武藏只能把光之剑扔了上去。ラキーラ总统拿到剑后，把公主推了下去，武藏马上去看公主和ジセン。这时ラキーラ总统跳了下来，用光之剑解开了地上的一个空之纹章，使一百六十年前被武藏封印的"暗之魔人"ダークレイガンド解放了出来。正当ラキーラ总统大为得意的时候却被"暗之魔人"一脚踩死了，而且它还踩死了重伤的"ジセン"。这使武藏非常的愤怒，但由于公主的关系只能先退了出来，这时光之剑也自动飞了回来，在不断跳过断桥后，武藏来到了一个圆台上，发现公主又被"ユジロー"抓住了，他要求武藏进行公平的决斗。但是等他发现"暗之魔人"后就被吸收了，公主被弹到了远方的一个高塔上，而"暗之魔人"也变身成为第二形态。武藏非常担心公主也向高塔上跑去，这时需要一边一个一个地跳台阶，一边小心"暗之魔人"跳上来的攻击（在这里也是那种可无限续下去的方式，笔者觉得只要心里别太紧张就行，小心二段跳别跳过了）。武藏来到塔中层见到公主后，说了几句话便前往塔的最上层与"暗之魔人"决斗。



VS. BOSS

暗之魔人——ダークレイガンド

这回的BOSS并不是很难打，只要跳起来不断地用光之剑打他头上的魔石。等他的魔石由蓝变红后，"暗之魔人"就会喷火或跳起来用火圈攻击。如果他抬起头要喷火，可以跑到他头下躲过去；如果他跳起来，就可以跑到稍微远一点的地方跳过魔人放出来的火圈。之后魔人的头会低下来一段时间，这时用光之剑砍魔石就会使魔人减血。把他击倒后，魔人会再次变形成最终形态——一个白色的小人，这回他才会真正发挥地、水、火、风、空五种力量，当他变成粉色时会用地之力劈出两剑，只要围着他转就可以躲过去；魔人变成红色时会发挥火之力，到处扔火球，武藏可以先蓄一个水球护体以防万一；接着魔人会变成蓝色运用水的能力，他会抛下两个硕大的水滴，水滴碎后变成一堆小水滴来攻击，但要躲过并不难；当魔人变成绿色并伸出一对翅膀时就要用风之力了，这时武藏也要先蓄上风之力，在魔人用翅膀扇风时用自己的风之力与之对抗；最后魔人会变成白色使用空之力，这时魔人会分身成五个人撞你，至于打他的方法是魔人在由一种力量变成另一种力量时，用"雷神丸"的グット・イン技去吸收他才行。最后"暗之魔人"ダークレイガンド终于再一次被封印了，公主也回到了クイニツク王城与父母见面。一见面公主竟然大骂父母，可能王国和王后也知道自己女儿的脾气，对此一笑了之，公主好象不愿让父母知道自己被绑架的事而拉着大臣一起说谎，不过说到旁边的武藏时却漏了嘴，被国王和王后认出了好象是传说之英雄的武藏和他身上的"光の剣レイガンド"。当武藏被国王问及姓名时，武藏答道是"传说の剑豪ムサメ（武藏）"。说完武藏回到了雷神塔，再次封印了"光の剑レイガンド"。

〈THE END〉

游戏结束后可以记一下进度，不过时间是去空中之塔之前。

BLUE



BLUE LEGEND OF WATER
深蓝攻略

机种:PS　厂商:HUDSON　类型:AVG　媒体:CD-ROM

责编/默文

SYSTEAM 系统介绍 SYSTEAM

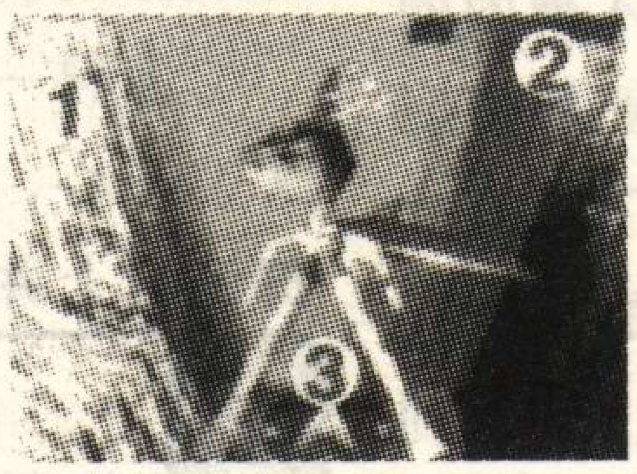
MENU 画面介绍

MAP	调出地图画面
A. I.	选择对海豚的命令
ITEM	调出道具画面
BASE	可立即回到基地(有些特定场合不会出现)
OPTIONS	调校游戏中各项指令
SAVE	储存游戏进度(在指定场合才可)
EXIT	回到游戏画面

基本操作

方向键	基地中:上下层之移动,选择移动的位置 海中:控制女主角面向的方向
○键	选项决定 基地中:移动位置的决定和调查 海中:调查
△键	叫出 MENU 画面
×键	选项取消 海中:后退
□键	海中:前进,连按可加速
L1、R1 键	海中:左右平行移动
L2 键	基地中:加速移动和会话的速度 海中:视点移动
R2 键	基地中:离开房间 海中:视点移动
START 键	游戏暂停

游戏画面介绍



1. 这个是玩者现在对海豚所下的命令,游戏中总共有四项命令供玩者选择(随后会刊明)。

2. 这里有两条棒,上面那条是表示现在在主角所剩下的氧气量,氧气量会随时间或主角受袭击而减少的。当蓝色棒用完时又不上水面补充便会 GAME OVER,所以要时常留意住。下面那条棒是主角速度。

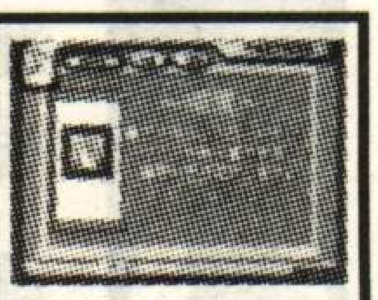
3. 指南针,可以协助玩者辨别现在所在的位置和找出目的地。

注意事项

海豚的帮助

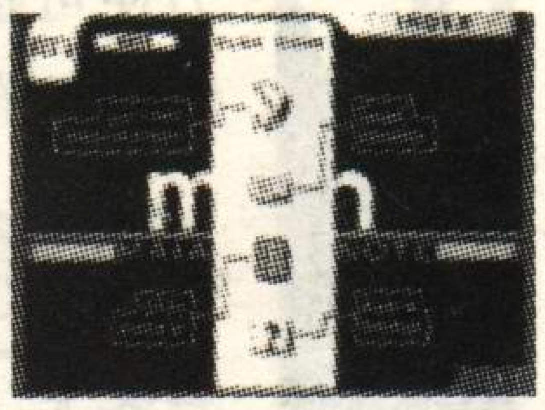
游戏中有一条海豚会一直伴着女主角探险的,千万不要以为它没有用,其实它对这游戏有着不可或缺的作用,游戏中会有四项指令,分别是探索、协力、待机和诱导。



1. 探索:海豚会主动去探索一些道具和入口等。	2. 协力:在一些事件中帮手,例如移动重的物件。	3. 待机:命令海豚停止活动,看似没用,其实对于游戏中解谜有着帮助。	4. 诱导:海豚会帮主角找寻出口,并可以引开阻碍通道的鱼和敌人。

基地内的房间



在基地的地图上,玩者时常会看到一些蓝色和黄色的点,蓝色是可以进入的房间,而黄色的则不可以进入。玩者需要时常留意黄色的房间,因为有时它会变成蓝色的,这样便可收集重要的情报。还有的就是在房间内有些地方会出现??? 的 ICON,只要玩者移动到那里便会有事情发生,如果只有 MOVE 的 ICON 时则表示没有特别,可以不理。另外,在女主角的房间里有一部电脑,可以查看石块或玩游戏等等。

深蓝人物事典

由玛亚所养的海豚,与她能够心灵相通,是她非常好的朋友。在海中经常帮助玛亚,它是一个值得信赖的拍档。



海豚鲁嘉

BLUE LEGEND OF WATER

第一章:穿越遗迹门

- Ⅰ 拯救被困者
- Ⅱ 向遗迹出发
- Ⅲ 神秘的遗迹



游戏故事

玛亚利用暑假的时间,来到了名为“诺札克罗斯”的海洋调查基地。她的父亲,国际海洋调查队 USR 的队长,在这里发现了一个神殿遗迹。而玛亚总觉得那里对她有着很微妙的关系,因为玛亚从小便有着一个不可思议的梦,梦里所出现的是一个海底的场景,其中更传出呼唤自己的声音。

自遗迹被发现后,这种呼唤的声音便越强烈。当玛亚到达了“诺札克罗斯”后,便立刻与海豚鲁嘉出海潜水,而她并不知道自己正开始走进隐藏在自己心中遥远而神秘的旅程。



拯救被困者

玛亚从直升机上走了下来,而她所踏足的是海洋调查基地“诺札克罗斯”。与迎接她的父亲聊天后,便去会见她的好朋友——海豚鲁嘉。她们更急不可待出海潜水,只要往右边游一会便会看见鲁嘉和一位潜水员,走近后忽然有一大石滚下,将那名潜水员压住。单靠一人之力是不可以推动那块石头的,玩者需在 MENU 画面的 A. I. 中将指令调为协力,那么两人合力便可推动石块,救出潜水员。经彼此介绍后,得知他叫古理布,之后便回基地去。

向遗迹出发

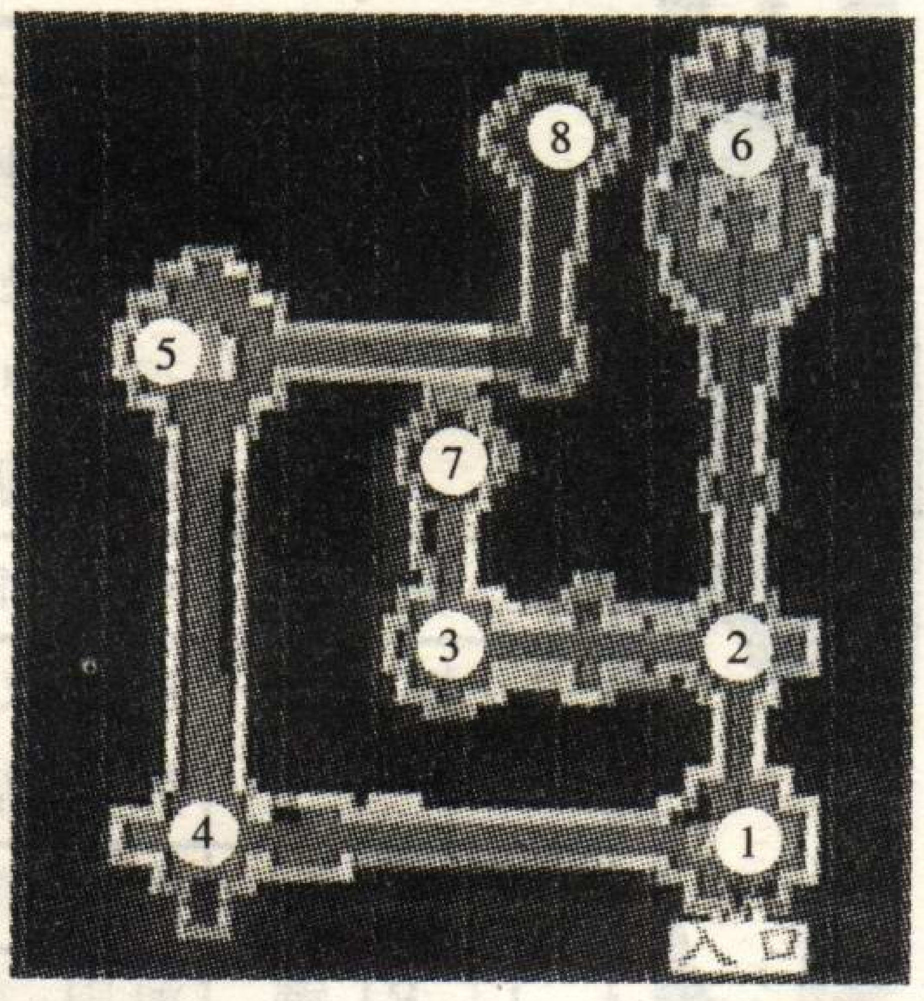
在基地中玩者可自由活动,首先玩者可到周围拜会各人(以后与人谈话时最好尝试多几次,因为很多情报会在谈话两次或以上时才会得到),包括医疗室的小太刀、雷达监测室的青龙、生物研究室的巴斯加朗、BRIDGE 的父亲,之后在食堂内遇见刚才被困的古理布,从他口中得知海底遗迹的事后,玛亚便可回自己的房间休息。这次玛亚在睡梦中又梦到了海底遗迹,并且给惊醒了。离开房间后,发觉古理布的房间并没上锁,在好奇心的驱使下进去,玛亚在桌上发现到一幅海底地图,于是趁这良机与海豚鲁嘉一起前往遗迹(海底地图右上角的地方)探险。

在前往遗迹的途中,玩者首先会遇到一条大鱼阻挡去路,必须将海豚的指令调为诱导,鲁嘉便会引开大鱼,之后又会遇到旋涡,这次要学上次利用协力指令合二人之力推动附近的石块,并将它移往旋涡处把它塞住。

来到在玛亚梦中的海底遗迹,发现需要破解一难题才可打开遗迹的门,只要玩者将外围的全部石块推进去,中间那块便会凸了出来并按下它,遗迹的门便会打开。

神秘的遗迹

首先,玩者在地点 1 处可作呼吸之用,并在右方发现一个蓝色的机关,按下它吧(玩者需要找齐四种颜色的机关并按下它们)。往前进在地点 2 取得地图并往左前进在画头处(地点 3)找到红色机关。回到地点 1 并往左去,途中会因机关而不能前进,解决方法是在蓝色光柱上将指令调为待机,那么便可通过(需要留下海豚),一直前进会发现黄色机关(地点 4)。往上方去会遇到很多石块挡路,玩者需小心前进,在地点 5 处发现绿色机关,当玩者将四个机关按下,便可回到地点 1 并往上方移动,到达尽头后(地点 6),发现原先被四色珠所封印住的门打开了,在石室里玛亚的身体突然起了变化,右手手臂上浮现了一个纹章,之后在石室后方的房间内取得石板(玩者需完成鑫的拼图游戏),最后便可回基地去。



怎料一上岸便遭父亲掌掴,满以为拿到石板会令父亲开心,却有这样的下场,所以玛亚气愤地将石块掷到地上并且立即回房间。

深蓝人物事典

玛亚(17岁,美国人)

游戏的主角,她是一个性格开朗、好奇心重的女子。由小到大都被一个不可思议的梦所困扰着,希望到基地“诺札克罗斯”后能够找到一些头绪。



BLUE

BLUE LEGEND OF WATER

第二章:龙之子

Ⅰ 调查石板

Ⅱ 沉船探险

Ⅲ 龙之子

拯救被困者

翌日,玛亚被直升机的声音吵醒后便往BRIDGE找父亲道歉,哈彼特已不再责怪她了,而在途中青龙会报石板的调查结果给哈彼特听,那块石板原来是公元三亿年前的物件,大家当然为这消息大吃一惊。而为了调查石板上的语言,特地请了一个语言教授来研究。其后前往雷达监测室看见青龙和一位老伯,他便是达古,在谈话之中将一个腕轮给了玛亚。在食堂内古理布正在进食,并和玛亚谈起今朝来的语言教授,忽然有一女子走近,原来她正是那个教授。进入厨房,小太刀说玛亚可以去医疗室取对付鲨鱼的药,取得后便到生物研究室,巴斯加朗请玛亚前往沉船(海底地图左上角的地方)那里调查,玛亚答应后然后便起程了。

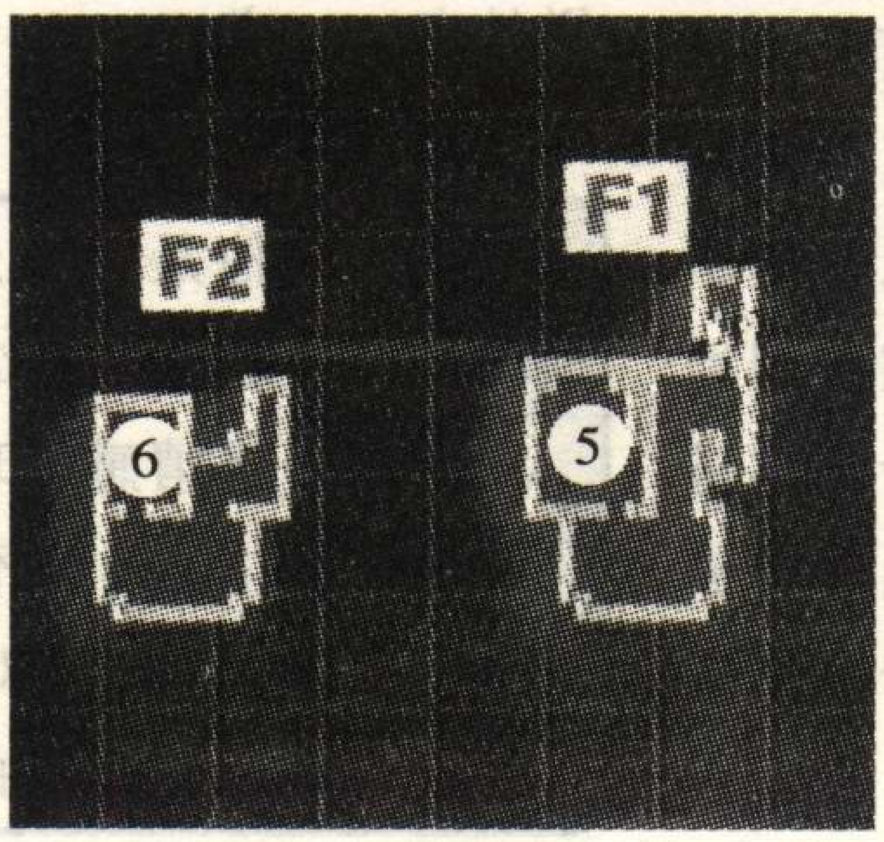


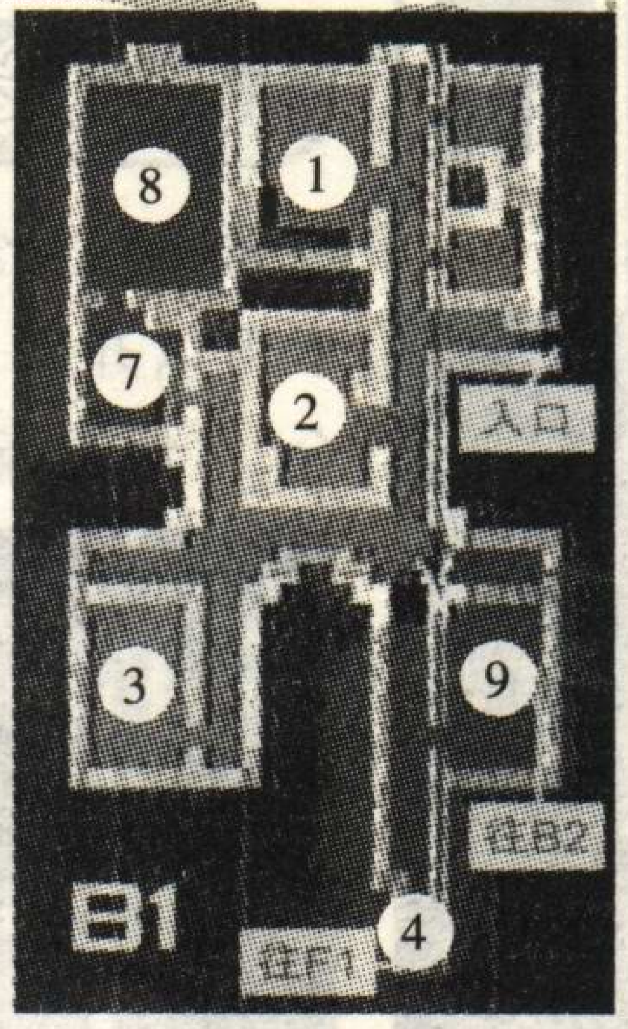


在途中会遇到一些货柜箱的阻挡,玩者必须回去基地找达古拿取炸弹,之后便可用炸弹将货柜箱破坏。到达沉船后会发现一条鲨鱼,需要用刚才拿到的药对付它。在船尾找到了入口,利用协力指令推开木箱便可进入。

沉船探险

一开始玩者便需往右方(地点1)按下紧急电源的开关键才可进入地点2的房间,在地点2取得地图后,可到地点3补充氧气和SAVE。经地点4来到F1并在房间中(地点5)发现一幅军阶图,由房间外的楼梯往F2,在船长的房间中(地点6)找到船长之匙。回到B1,利用船长之匙可进入地点7的房间,在地点8处按下把手并将石像推向闪光画的面前,那么便可取得钥匙卡。经地点9往B2层(得悉军阶图之后,调查船内四具尸体,得出密码7519),地点10是氧气点,在地点11利用钥匙卡推去并在地点12找到一个箱,忽然有一怪物出现并向玛亚袭击,玩者需立即到火药库(地点13)取引爆器,之后只要玩者离开火药库,那只怪物便会进内并可将它关在房间中,在远处引爆火药库里的炸弹可取得生物碎片,再由房内的洞前往B3,玩者可在地点14补充氧气,之后在地点15回到B2,往房间16按下把手便可开启地点17的门,从行过的路便可离开沉船。





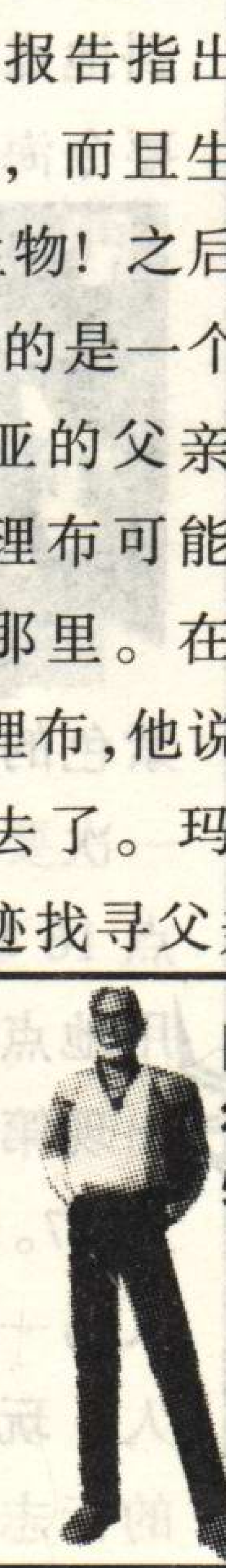
回到基地的第一件事便是将从船上取得的生物碎片交给生物研究室的巴斯加朗进行分析,再去作业室中找达古开启在船中拿到的箱子,之后玛亚因疲倦而回房休息。翌日,玛亚起身后便往生物研究室找巴斯加朗,他所得出来的报告指出那块生物碎片的DNA并不是地球上拥有的,而且生命力非常强,所以这怪物可能是外太空的生物!之后去找达古,他说已经开启了那个箱,而里面的是一个泥偶可惜给玛亚的父亲拿了达古说古理布可能知道哈彼特在那里。在食堂内找到古理布,他说哈彼特往遗迹去了。玛亚当然前往遗迹找寻父亲。





深蓝人物事典

哈彼特(45岁,美国人)



玛亚的父亲,他是一个海洋考古学的博士。国际海洋调查队的队长,是一个很有责任感的人,但是比较固执。玛亚在一定程度上也必须依靠父亲丰富经验的帮助。

BLUE



BLUE LEGEND OF WATER

第二章:龙之子

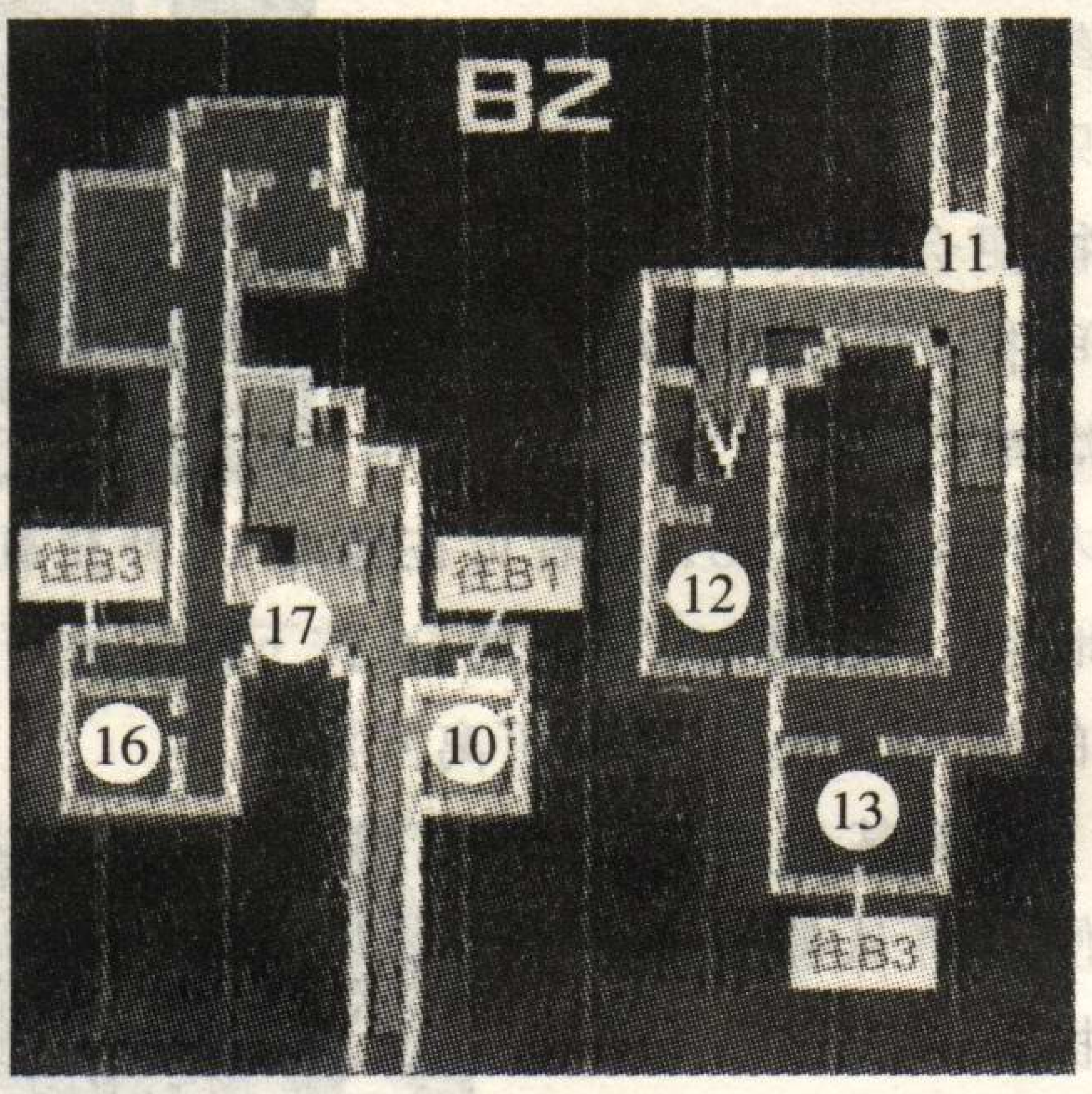
Ⅰ 调查石板

Ⅱ 沉船探险

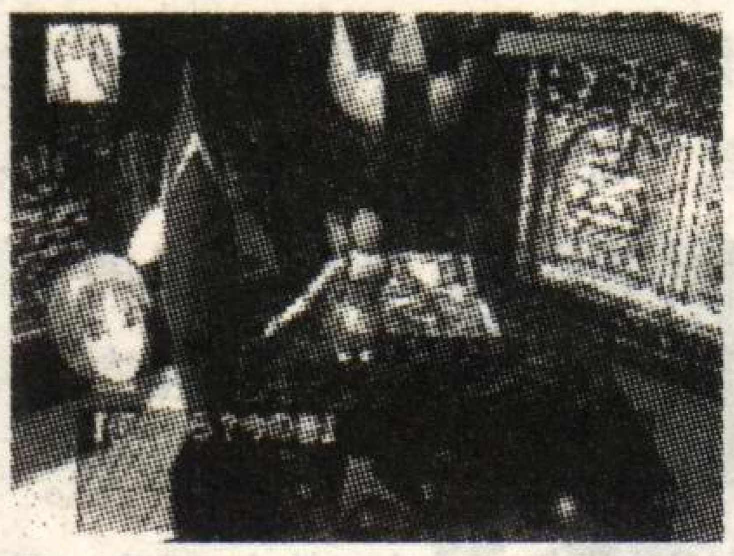
Ⅲ 龙之子

龙之子

到达遗迹后，玛亚便到地点7(请参阅之前的遗迹地图),发觉在上次探险时不能开启的大门,这次终于可以开到，进入去后发现有一个用作放置石板的台,可惜石板已经不见了。再去到地点8的门,现在亦都可以进入。在地点9的地上发现四块石块碎片，拾起后将适合的两块放在前方墙壁上的十字位置，那么左方的门便可开启。地点10是氧气点,在地点11推开特别的石柱可得到地图。之后按下地点12的把手会令石块向前滚动,玩者需要避开它,之后可进入被石块所撞破的房间,在地点13和14分别可得到石板和地之钥匙。回到地点9并利用地之钥匙开启右边的门,有一处是需要令海豚鲁嘉停在光柱上才可通过，在地点15按下

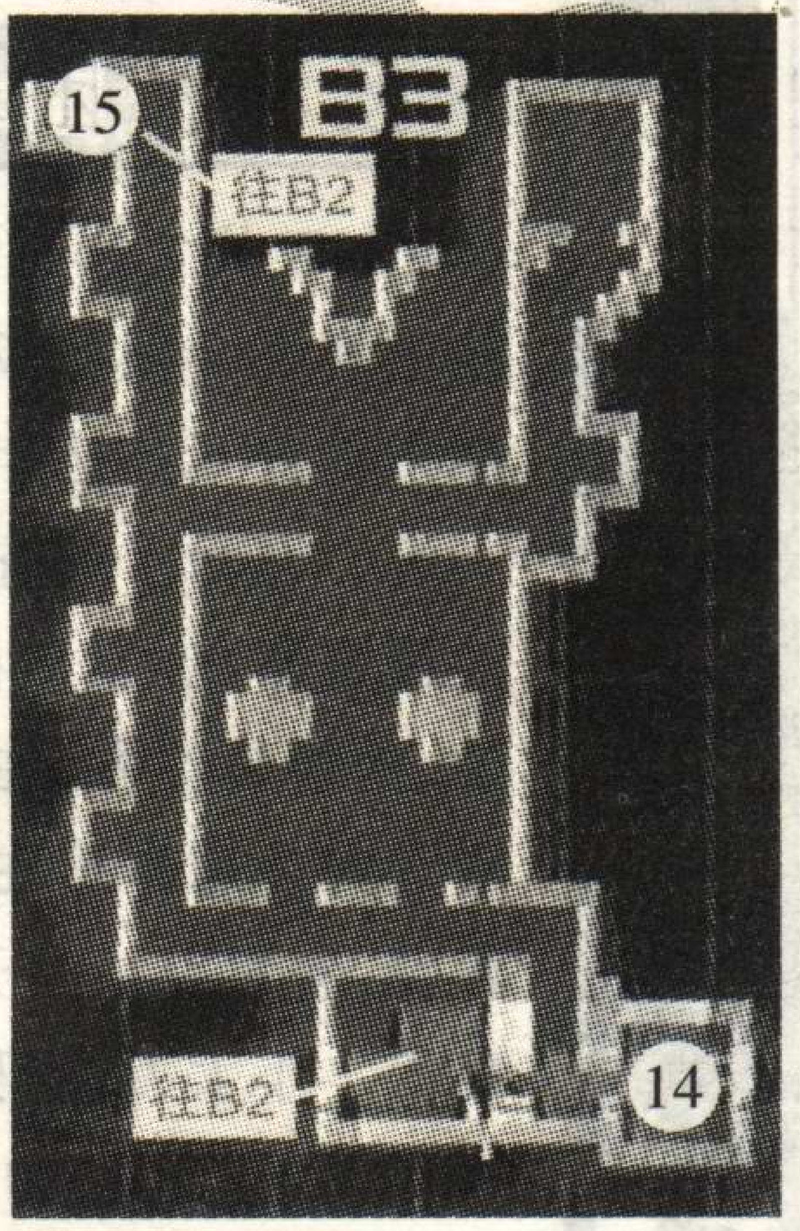




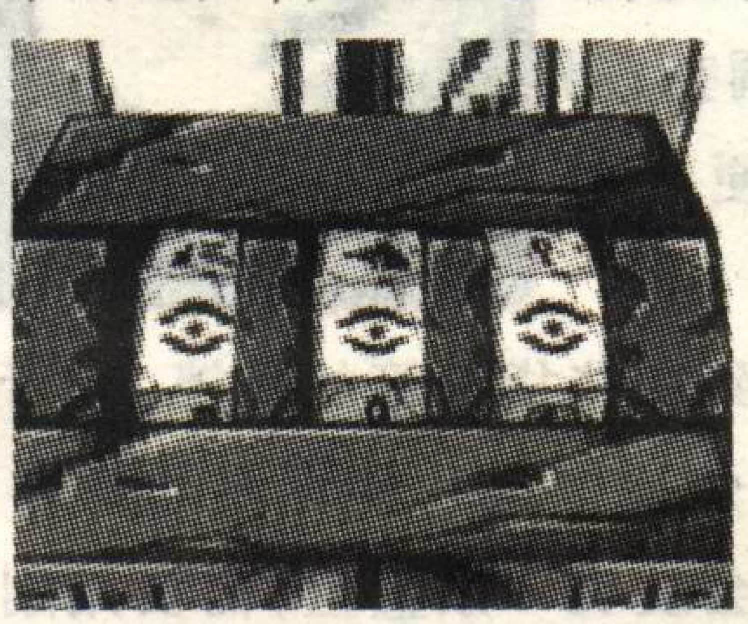




紫色的键令鲁嘉回到身边。地点16是氧气点,玩者再一次要令鲁嘉这在地点17的光柱上，玩者便可回地点16拿天之钥匙,之后进入地点17下方的通道并利用地点18和19的水键来到房间20,这时玛亚的左手出现第二个纹章,取得纹章后利用房内的水键回到地点17。一直前行到达氧气点21,之后利用两个纹章进入另一个房间，却突然出现一个会射出激光的机械人，玩者需要将地点22内的控制器转至三个类似眼的标志（并不是完整的眼睛),之后在地点23将控制器转至完整眼睛的标志。那么玩者便可取得怪蛋一只并可进入房间24，不料启动了机关令顶部下陷，在千钧一发之时青龙破墙而入并且救了玛亚（达古的腕轮原来是发售机),沿路看见一艘来历不明的潜水艇驶过。

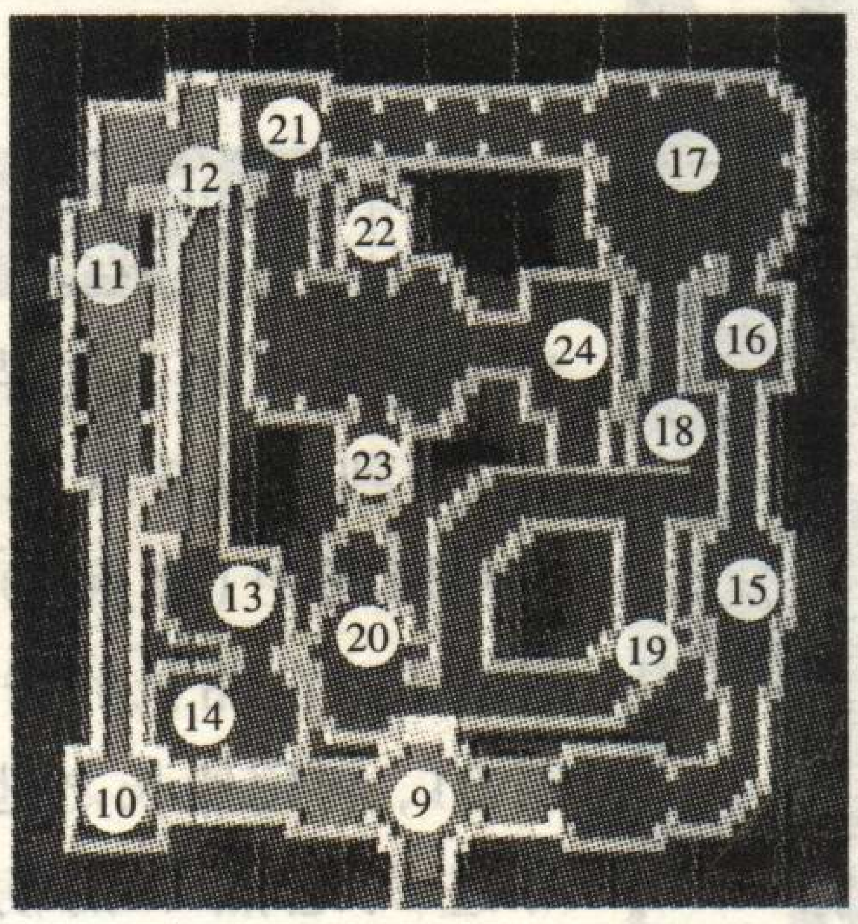


回基地后，拿着刚才所得到的怪蛋给在资料室的古理布研究,玛亚回房休息一会后便收到古理布的通知,说调查已经完成。到达生物研究室后，得知





这怪蛋原来是水龙的蛋，它只是在假死状态，如果用保育箱的话是可以令它孵化的。经过数日后，怪蛋终于孵化出一只水龙仔出来，它好像当玛亚是它的母亲，而玛亚亦为它改了一个和它的叫声一样的名——美。



深蓝人物事典



青龙（23岁，中国人）

他是一个地质天文学者，时常表现得非常沉着冷静，绝不会将情感表现出来。极少说话的他，是绝不会说出一些多余的说。在游戏中这类人物通常是起着煽情的作用。

四

BLUE



BLUE LEGEND OF WATER

第三章：Who am i?

Ⅰ 第一件任务

Ⅱ 第三个纹章

第一件任务

上章说到玛亚从遗迹带回来的水龙蛋终于孵化出来了，而玛亚更为它改了亚美的名字。

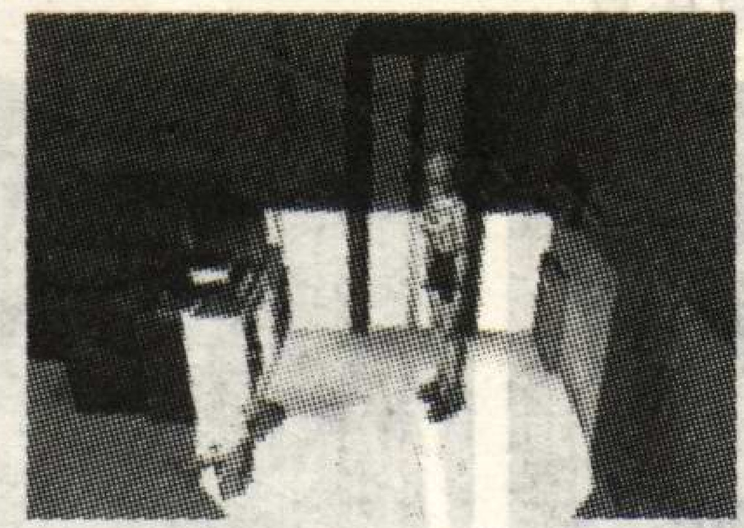




亚美看来非常知应基地内的环境，玛亚觉得很关心，之后便与起去作业室找达古问他拿水用影相机为亚美拍照。拿完相机后，玛亚去了电脑室找古利斯有关石板的翻译结果，而她亦已翻译完毕并告诉玛亚。第一块石板上的内容是“我是一个拥有光之翼，从天而降的来访者。我是一个持有杖并主宰生命的人。我在这里将杖树立使新的生命发芽。我是大家所追求的人、引导大家的人、守护大家的人。”第二块石板上的内容是“地上乐园的繁荣，是因为渺小的人将火种弄到手。这是能够到达知慧之门的锁匙，同时亦是一把拥有破坏力量的剑。我会守护那些渺小的人并将他们当作儿子看待。”虽然已经将内文翻译，可是还未能明白当中的意思。



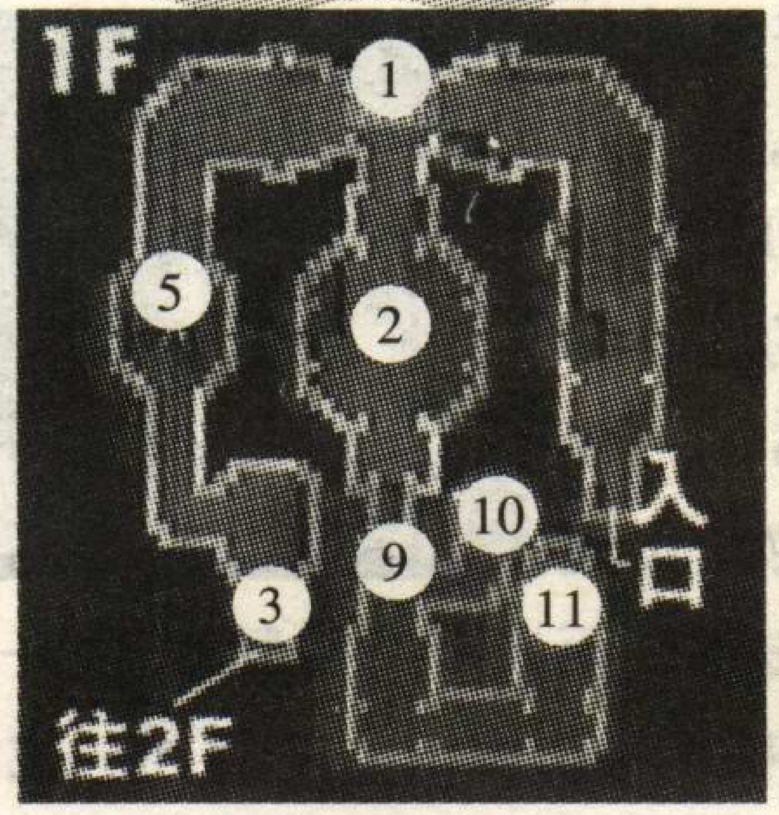
在 BRIDGE 中，父亲和小太刀正在商量一些事，而刚好哈彼特有话和玛亚讲，叮嘱她不要时常单独行动，每一次都要和他商量或交代一下，并且送了一件

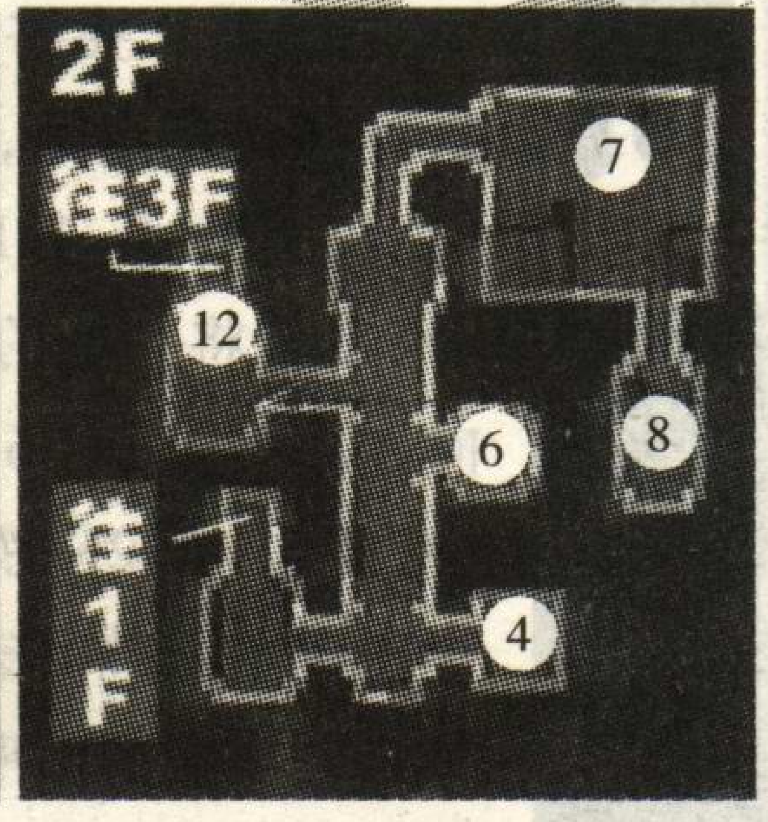




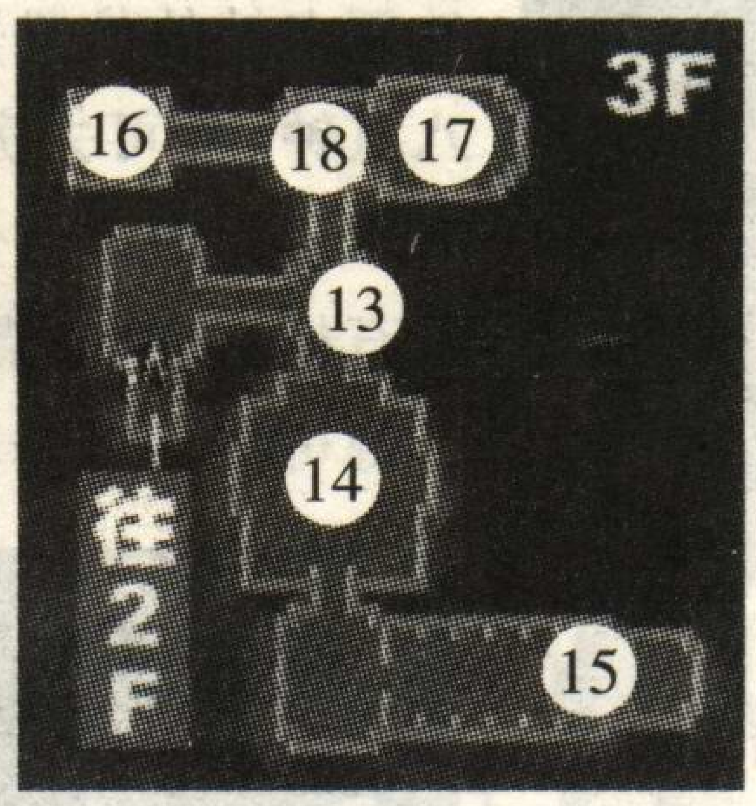
DIVER SUIT(此潜水衣可增加氧气量）给玛亚，之后便派玛亚去上次逃出来的遗迹再调查一下。

去到遗迹附近后发觉之前被大石所封住的小路现在可以通过了，在尽头发现了遗迹的入口（这里便是青龙救了玛亚的地方）。这入去后看见天花板出现了一个缺口，之后便往上面前进。这样玛亚又要在一个新的遗迹展开调查。



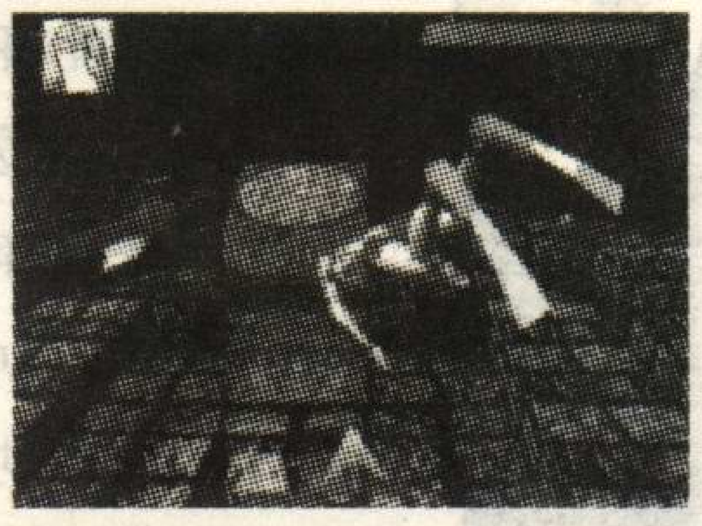






第三个纹章

玩者首先可到地点 1(氧气点)SAVE(此遗迹内有些通道设置了风扇阻挡玩者的去路，要小心不要给它们打中)，在地点 2 发现一个巨型时钟在地上，但是它的短针坏了，玩者需要在地点 3 往上一层去，在房间 4 找到了一支短针，于是回到地点 2 将坏了的大钟修理。之前在地点 5 看到有一个台，上面的图案是时钟的三点，这样暗示什么呢？其实很简单，这个遗迹有些地方印有某一个时间，只要玩者将那个大钟上的指针推往显示的时间便会有特别事情发生。





深蓝人物事典

古利斯(20岁，马来西亚)人

冷静的语言学家。为人有少许内向，害怕爬虫类动物。从剧情中可以看出，她那冷静的双眸里其实蕴藏着深刻的思想和不寻常的认识。



五

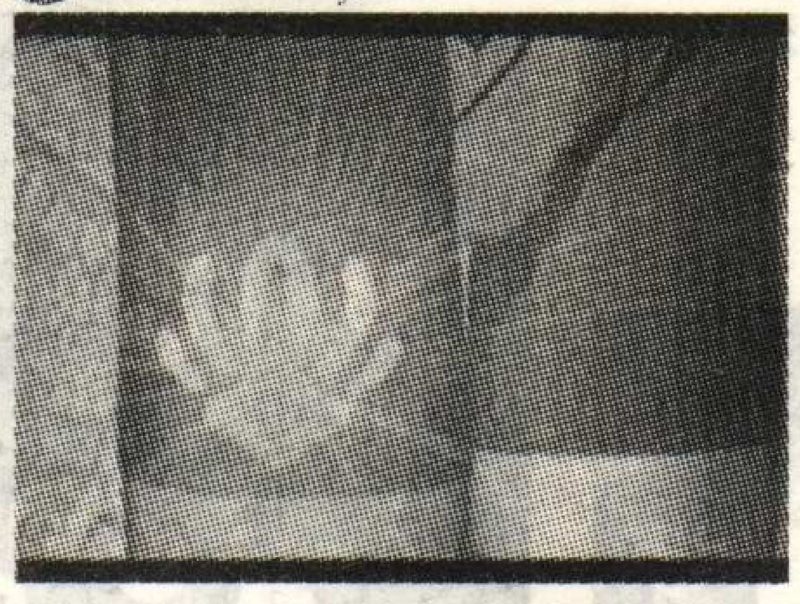
BLUE

BLUE LEGEND OF WATER

第三章：Who am i?

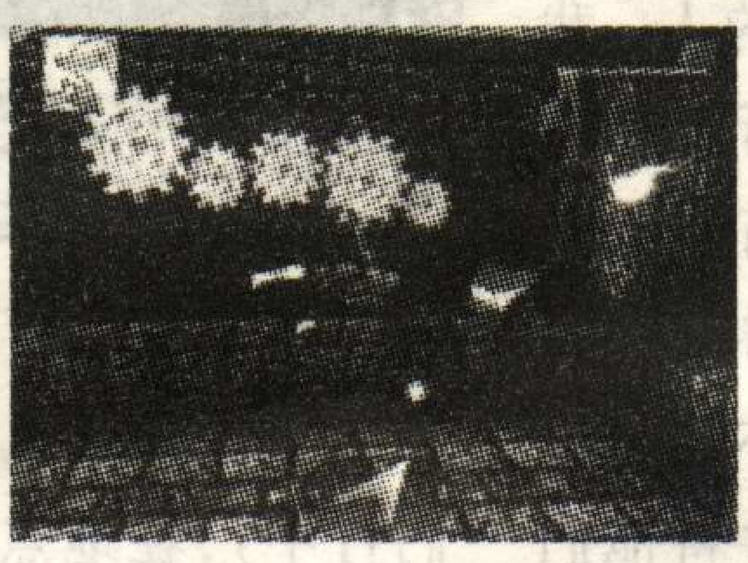
Ⅰ 第一件任务

Ⅱ 第三个纹章



玩者只要将大钟的指针移向三点钟，便可在地点 5 的台下取得地图。之后将大钟的指针移向九点钟，房间 6 的门便会打开，在 2F 忽然出现一个机械人挡着去路，玩者要在房间 6 里将一个上下两层的输盘的箭咀移到与墙上的箭咀同一位置时（大约两点钟的位置）便可令它消失。回到大钟将它移向八点钟，便可去房间 7，里面布满一个个箱，玩者要将海豚改为协力指令，合力将箱移走，并进入地点 8 取得石板，这样地点 9 的门便会打开，在地点 10 发现有一键可移动升降机通往 11，可是一放手便会回复原





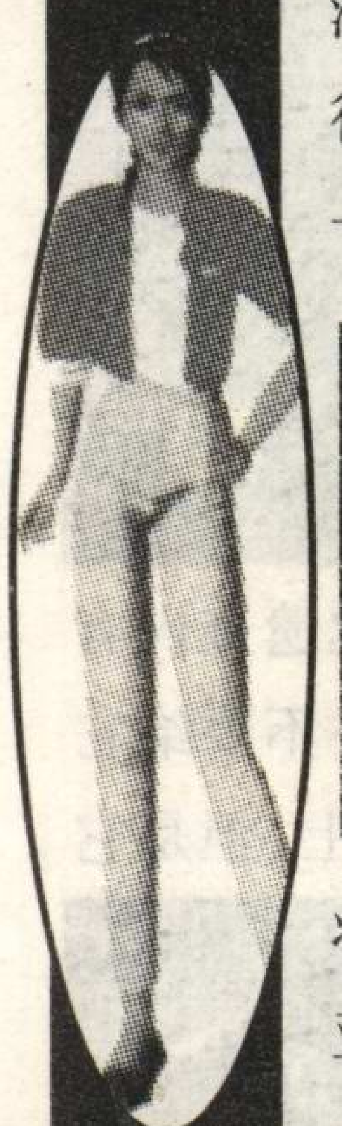
状，这时玩者将海豚改为协力指令便可。到达 11 后玛亚的身体再次发光，右面大腿出现另一个纹章。

将大钟移向十点钟，房间 12 便可进入，往上一层后玩者可在地点 13（氧气点）SAVE。前往房间 14 看见有一个巨大的埃及神像，玩者需要辩别地上 8 粒宝石那一颗是最重的（其余 7 粒是相同重量），但是只可利用神像的手作天秤两次。方法是：第一，每边手放 3 粒石，在房内的台上按键后，如果其中一边重些的话，将那堆比较重的其中两粒再砰一次，相同重量便代表剩下的宝石重些，如果不平衡，那边重些便是那一粒；第二，一开始两堆宝石如果是平衡的话，将剩下的两粒一砰便知那一粒是真的。

将那一粒比较重的宝石放在神像的额上，神像下便会出现一条前往地点 15 的通道，在里面的墙上玛亚发现了一幅壁画，她认为对大家的研究有帮助，便利用由达古那里拿得的水用相机将壁画摄下。接着按下房内的紫色键，地点 17 的出口便会打开，可是通往房间 17 的门仍然不能打开。当玛亚正想离开时，在通往 2F 的通道突然出现一个手持枪械的潜水员并向玛亚攻击，见到这样的情况当然是第一时间逃走，玩者需在房间 16 拿取三个齿轮并安装在地点 18 的墙上，通往出口 17 的门便会打开，之后便返回基地。

回到基地后，立即向父亲报告调查的情况，并将从遗迹拍下的壁画给古利斯研究，同时古利斯说第三快石板已经翻译完毕，内容是“所有东西都是经过灭亡后才会有开始。我是在灭亡后出生，为了寻求希望。很快光产生了，但是同时知道暗的存在。我迷失了方向，追求我的人，帮我找回意志，带我回去属于我而沉睡中的神殿。”玛亚仍不知其中的含义。之后因为太累而回了房间休息。深夜时份，玛亚醒了后想往外面散一散步，在直升机机场碰到青龙，他看见玛亚后便藉口说有工作，之后便走了，而玛亚亦回房继续休息。

翌日，玛亚第一时间往电脑室，原来父亲亦来到了。古利期已经研究过那一幅壁画，发现画中是隐藏了神所沉睡中的地方，可是现在还未知道真正的地点在那里。接着便四处走走，在雷达监测室内，青龙说沉船有异样，叫玛亚往那里调查，可是她说沉船内有怪物，所以不去。之后在 BRIDGE 中，父亲说古理布和巴斯加朗往遗迹调查。在作业室中看见达古正在检查一艘潜水艇，他说是用来去新的遗迹。暂时没有地方去便回到自己的房间休息。







深蓝人物事典



小太刀（25 岁，日本人）

她的性格和蔼可亲，是一个人人都喜欢的女医生。为人非常理智，擅长裁缝和煮食，像是玛亚的姐姐。从名字上就可以看出开发人员对她的喜爱，这类角色不可缺少。

六

BLUE



BLUE LEGEND OF WATER

第四章：Beyond the sea

Ⅰ 拯救青龙

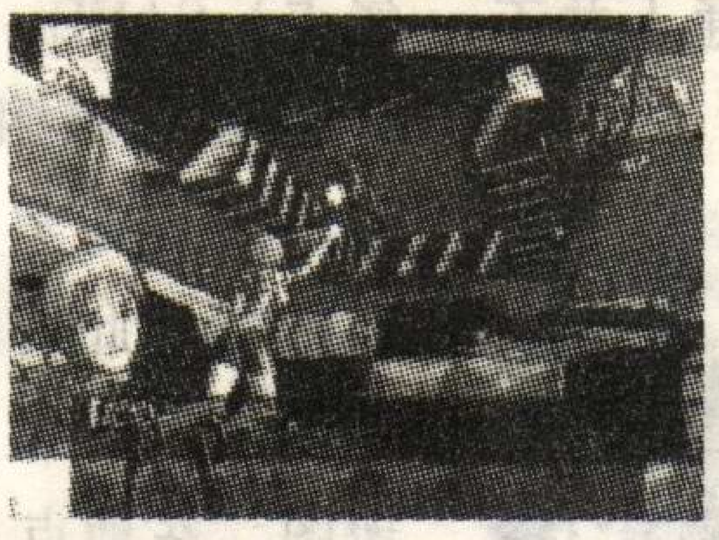
Ⅱ 内疚

拯救青龙

过了一个星期后，发觉水龙亚美已与到长海豚鲁嘉差不多大了，所以决定将他放在水池中饲养。忽然收到父亲哈彼特的通知叫玛亚往BRIDGE去，及后得知青龙和巴斯加朗去了沉船内调查并且失去了联络，而雷达则受到干扰，令父亲很担心。之后玛亚离开了BRIDGE，前往电脑室找古利斯，她说第四块石板亦已翻译了，内容是“五道光是打开通道的锁匙。越过海的龙是引导者。我的儿子，带着光和龙来吧。我将赐予你最后终结者之名。最后终结者将会继承我所有的力量。最后终结者会毁灭我所有的力量。”玛亚在想究竟谁是最后终结者呢？之后在医疗室中从从小太刀手中得到了威力比以前更强的麻醉药。











因为担心青龙他们，玛亚便回到BRIDGE打探他们的消息，原来巴斯加朗已平安回到基地，青龙因为没有氧气所以暂时逗留在沉船中，玛亚便决定前往拯救青龙。出发时，亚美想和玛亚一起去，但是遭到拒绝。到达沉船入口时发现一班持枪的人，玩者需要利用海豚鲁嘉引开敌人，调整至诱导指令便可。

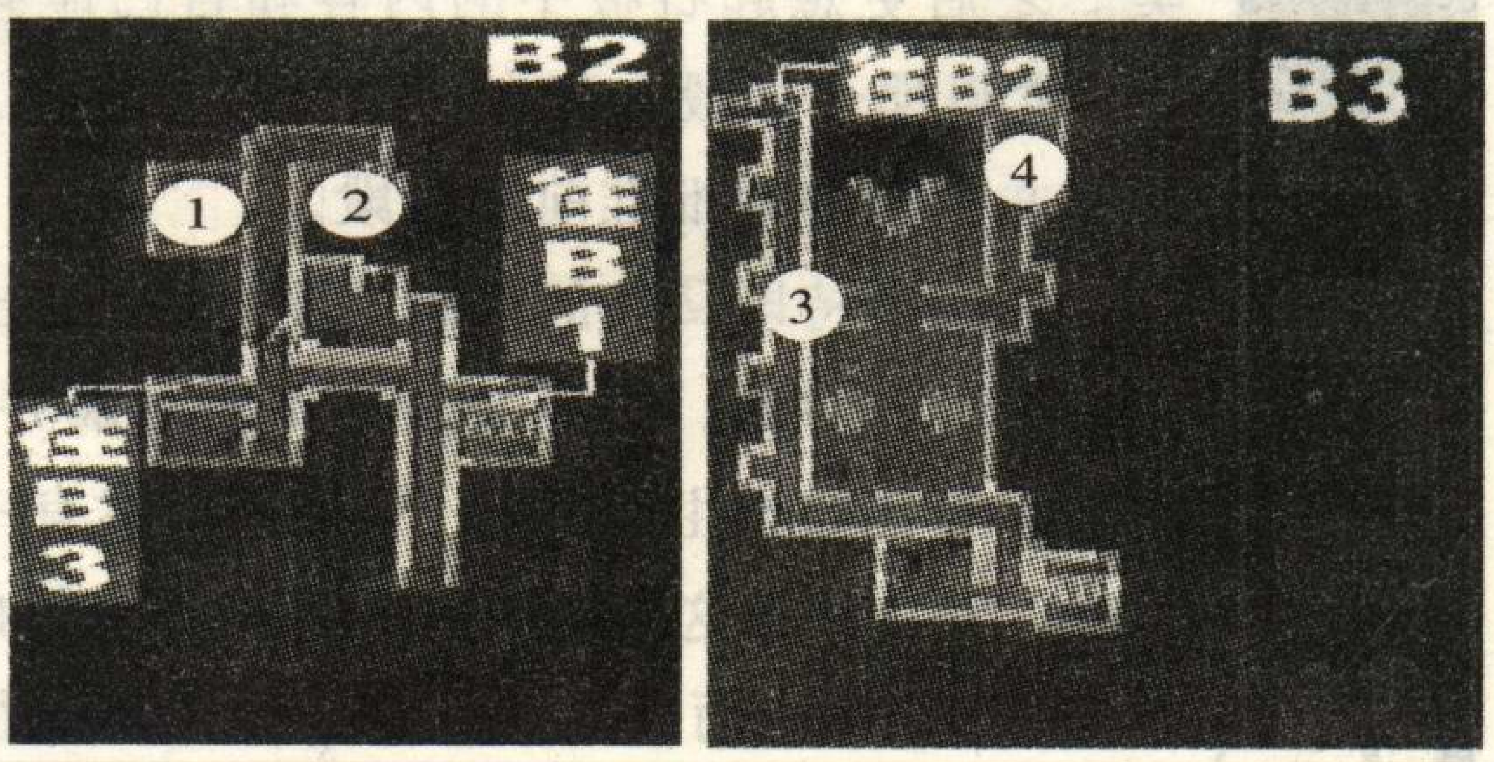
内疚

进入后利用左面有密码锁的房间前往B2，在房间1中按下把手，之后在房间2内传出人声，那人便是青龙，可是鲁嘉发现门口有一个计时炸弹，而且只剩下十分钟便会爆炸，玛亚认为不可掉下青龙而逃走，于是便四周寻找有否拆除炸弹的工具。



刚才在房间1所按下的把手便是用来开启B3里地点3的门，到达B3（这层中有两支类似虫的怪物，玩者可使用小太刀的麻醉药来对付它们）的地点4时发觉地上有一个工具箱，其内找到一个螺丝刀和钳子。之后便立刻回到计时炸弹那里。首先利用螺丝刀除去计时炸弹四只角的螺丝，之后看见其内有红和蓝两条线，而玩者可利用钳子随喜好选择剪断那一条线（结果也是一样）。炸弹结果停了，门也开了，入去看见青龙没事后，突然那个计时炸弹将时间调至剩下30秒便会爆炸，大家心知已经没有时间离开，忽然海豚鲁嘉撞开了玛亚，初时玛亚并不知道它的意思，但后来明白时已经来不及，鲁嘉已咬着炸弹往远处游去，完全不理会玛亚的呼唤，及后在远处传出爆炸声，玛亚听到后因伤心过度而昏迷了。

玛亚醒来后，发觉自己身处基地内而父亲正在身旁，原来是青龙把她从沉船中带回基地的。在直升机场上玛亚静静地坐着，古理布看见了，于是上前去安慰她，可是玛亚仍然无法忘记鲁嘉的事，并自责这是自己的错误，古理布则说鲁嘉也不想看见她伤心的样子，但是完全没有效，玛亚在这几日也未能平复……



深蓝人物事典

巴斯加朗（42岁，希腊人）



很COOL的生物学者。他拥有野心家那种冷酷，很难与其他人相处。很难说他是一个反面角色，一般这类人物都代表着中性人格中倾向于阴暗的偏差。

七

BLUE



BLUE LEGEND OF WATER

第五章：truth and answer

- Ⅰ 寻找自己的过去
- Ⅱ 宠伟的神殿
- Ⅰ 迷之太空船～天空之翼～
- Ⅱ 真相

寻找自己的过去

在房间内玛亚对于鲁嘉的事仍然未平静下来，此时青龙带来一些小太刀所煮的食物给玛亚，而她得到平时很少说话的青龙安慰后便往外散步去。途中各人也对鲁嘉的事深感遗憾。



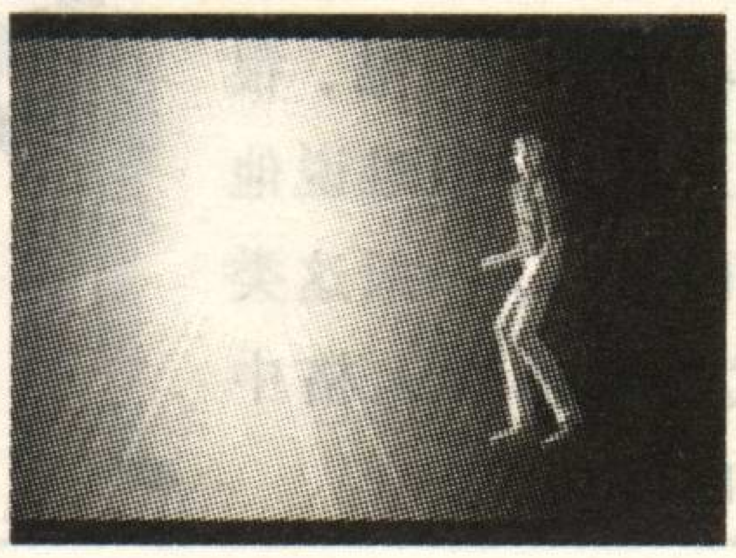
当玛亚路经BRIDGE的时候，听到父亲和巴斯加郎正在谈话，基于好奇心便走去偷听。巴斯加朗主张应由玛亚继续调查遗迹的事，可是父亲却极力反对，不想玛亚再受到任何伤害，忽然间小太刀透过对讲机请哈彼特到医疗室有话同他讲。玛亚自然跟着去，原来小太刀研究过玛亚的事，发觉她身体内某些研究过的数值与普通人并不一样。





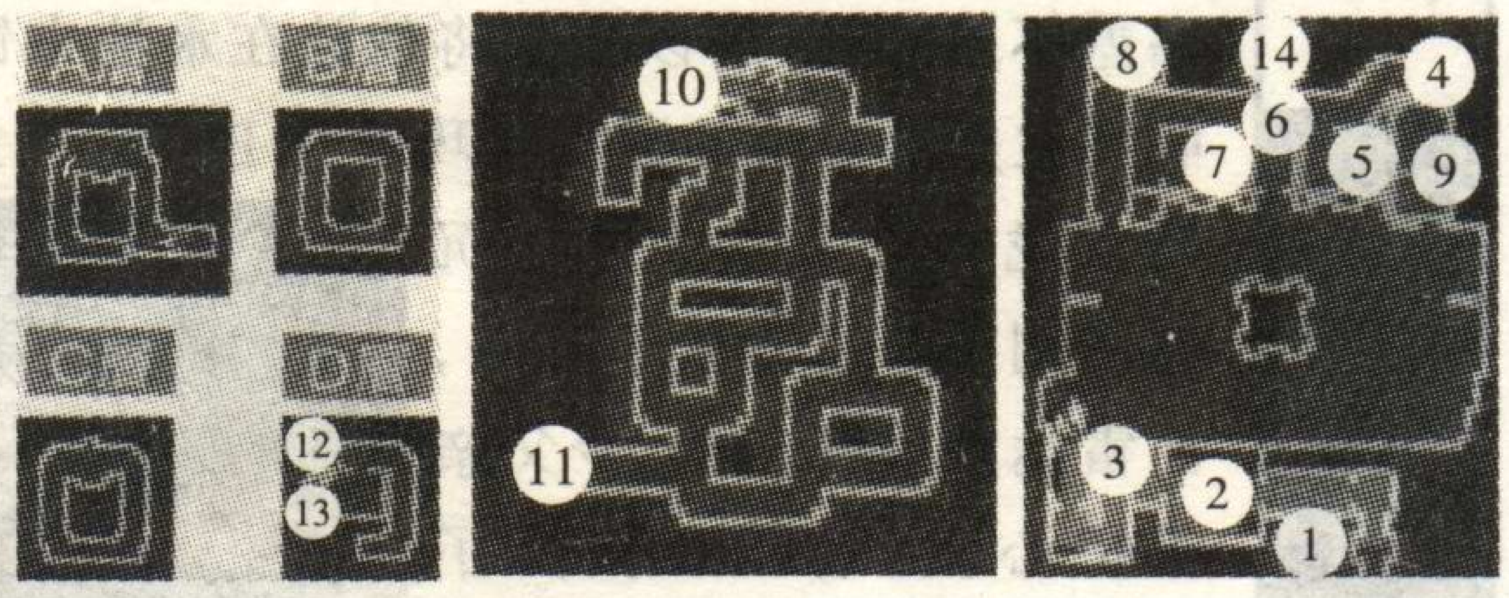
之后玛亚便回房间休息，并回忆起自己以前的事，原本玛亚脑中并没有五岁前的回忆。经过了这么多事，她开始怀疑自己并非正常人类。之后更想起石板中的内容和自己应有着重大关系，觉得那个神殿会藏有自己身世的秘密，于是前去找父亲希望得到批准前往神殿。

在哈彼特即父亲的房间找到他，并说出听到了他和小太刀的对话，于是父亲亦不再隐瞒并说出真相，在十年前他的亲生女儿死了，但是忽然有一女孩从天而降，于是便将这女孩改和亲生女儿一样的名字，那便是现在玛亚。而作为父亲亦知道玛亚前往遗迹的决心有多大，于是便要她一定平安地回到自己的身边。





之后玛亚找青龙一起乘坐潜水艇前往海底深处的神殿遗址。



宏伟的神殿

来到神殿的入口时发觉洞口太细，只能容纳一人通过，于是青龙留守在涸潜艇上，而由玛亚负责进内调查，突然水龙亚美出现在玛亚的面前，玛亚亦无可奈何地带它一起进入神殿。



玩者可在地点1（氧气点）SAVE，在房间2中受到火焰阻挡去路，但却发觉亚美并没有受到影响，此时应该将指令调至诱导模式便可骑着它渡过火焰并在房中取得地图。在地点3发现了一条贯串隔壁的槽，只要使用从小太刀拿到的麻醉药便可消灭隔壁的怪鱼。



继续前往到达地点4，按下墙上的键两次，令月亮图案变成新月形，那么在房间5（氧气点）的水便会退去，并消灭那里的怪鱼。之后再按下两次令月亮图案变成半月形，再去房间5按下绿键，那么地点6和8便会出现一块拼图，拾起地点6那块前往房间7并按照左边的完整图案拼在墙上（如

深蓝人物事典

达古（62岁，苏格兰人）

很有趣的机械技师，担当基地和潜水艇的维修工作，他的最大嗜好是饮酒。苏格兰人的乐观和热情世界闻名，和达古谈话一定很快乐。



BLUE



BLUE LEGEND OF WATER

第五章：truth and answer

Ⅰ 寻找自己的过去
Ⅱ 宠伟的神殿
Ⅰ 迷之太空船～天空之翼～
Ⅱ 真相

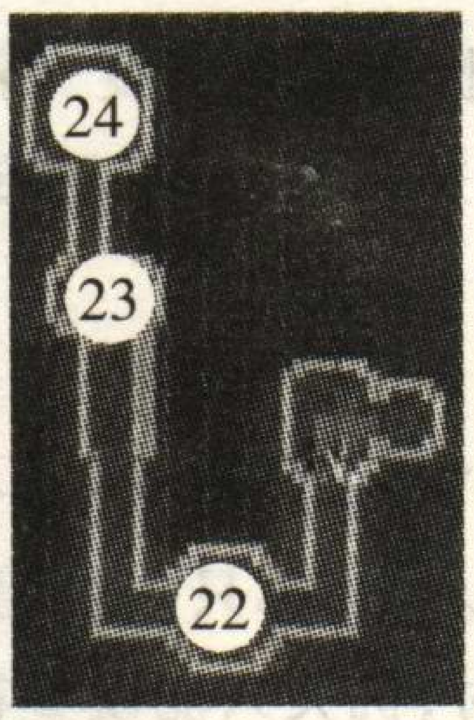
果位置不洽当的话是不能放上去的，所以此拼图非常易玩)，顺便将地上的一块放上去。然后前往地点8(有毒气，但不能避免)取下最后一块拼图并回房间7按上去，可以得到泥板一块。经房间5前往房间9将刚才得到的泥板放上去便可进入右面的房间。

由地点10前往地点11是要有方法的，其实很简单，玩者只要靠着地图的左面前进便可。之后在A层的墙上发现了几幅壁画，在C层中看见有一石像手持剑，再往上行发觉仍留在C层，只要玩者再上一次找石像，然后往下一次找石像，再往上便可去到D层。在地点12(氧气点)SAVE后，在房间13可取得第四个纹章，突然天花塌下，幸好亚美及时撞破地板逃走。



迷之太空船～天空之翼～

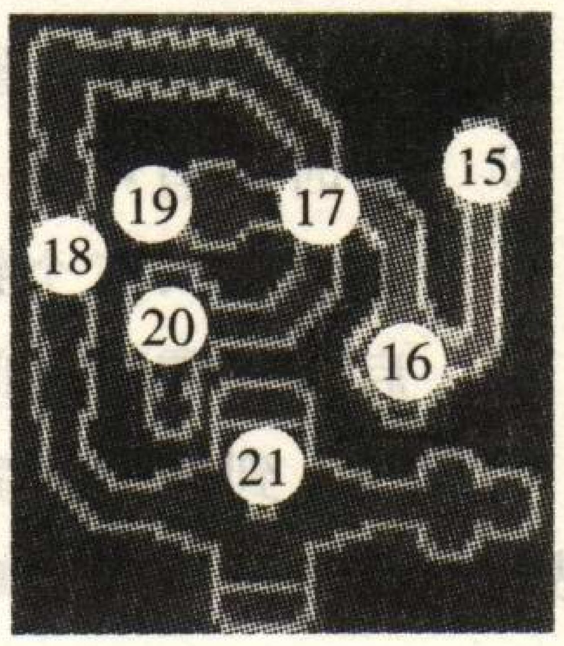
现在玛亚已可进入地点14的大门，往大门调查后发觉亚美忽然变成光球并引领玛亚进入一个异空间。之后通过一条隧道便到达了神殿的深处。玛亚发觉这里已经不是海中，而是一处无重力状态的地方，更可以自由呼吸。

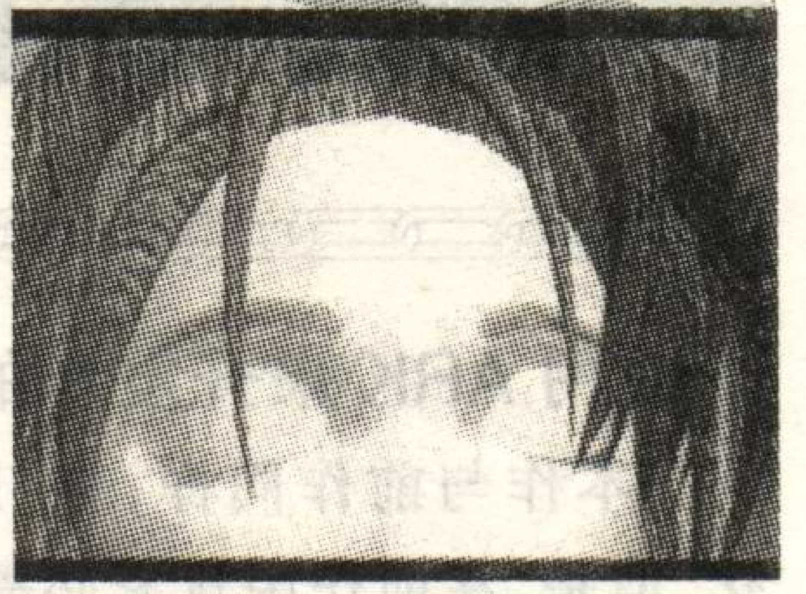


首先在入口处(地点15)拿取银之METAL，前进到达地点16，将银之METAL放在墙中的台上，之后在附近取得谜之金属板，并将它放在房中的装置上便会变成地图。

地点17是一个升降台，首先按上升的键在18那里按键便可打开通往房间19的门，之后回升降台按下降键到19取得金之METAL。再回到升降台按下降键前往地点20将金之METAL放在房中间的台上便可进入左面的房间取得第五个亦是最后一个纹章。

之后通过地点18那条走廊的五度纹章之门，进入地点21后发现这里是一个生物的制造工场，所有生命包括人类也是由这里制造，此事令玛亚非常惊讶。继续前进在地点22的中央发现有些信息是可以阅读的，之后得知这里原来是一艘





名为天空之民办的太空船，忽然间从后传来人声，那人便是巴斯加朗，他表明自己的身份是IRF机构(沉船的拥有者)的特务，潜入基地是为了拿取这太空船回去，但是他现在已经不想做了，因为他已爱上这个地球，不想因他带走后而被毁灭。然后青龙亦都出现了，他是新国际联合国的特务调查官，来这里是调查巴斯加朗的事，巴斯加朗决定跟青龙回去，他们两人亦希望玛亚能够找回自我，之后玛亚便继续前进。

真相

在房间23中发现其内充满了和玛亚小时候一样的女孩，忽然有个和玛亚一模一样的金发女子出现在眼前，说出她便是开始之人，而玛亚便是那个最终终结者，现在玛亚到了作出决定的时候，之后便消失了。

进入房间24后，出现了一个模拟影像，原来它是这艘太空船的中央电脑，亦是地球生命的创造者。它说出了过去曾发生的事。在数亿年前，制造它出来的星球因快将毁灭而派出多艘太空船寻找可以居住的星球，之后它便来到了地球并制造出生物。为了确定人类是否适合住在地球上，所以便派出玛亚来决定是否让他们继续生存下去，而现在便是作出决定的时候了。结果玛亚的决定便是将天空之翼永远封印住，因为人类并不需要它的力量。之后天空之翼便往太空飞去，玛亚得到开始之人的帮助于是回到了父亲的身边……

THE 完 END

深蓝人物事典



古理布 (28岁，意大利人)

他是一个古生物学者，拥有开朗的性格，予人一种温暖的感觉。行动时却相反，是一个浪漫主义者。他与达古形成了一种有趣的对照，他们的性格特征球迷们一定最熟悉吧？



影牢——刻命馆真章

机种:PS	厂商:TECMO	类型:AVG	媒体:CD-ROM

一个小女孩,被小丑的魔法所诱惑,来到了一所大屋之前,在那里有着一个不为人所知的世界,这里便是——刻命馆。

在这个国家中,有一种不死的人,这些人便是"刻人",这些人有着蓝色的皮肤,而且有不死的身体,所以人们对这些人有着不同的传说。不过,在一处名为"刻命馆"的地方之中,还流传着一些非常恐怖的传说,人们说这个地方是一魔域,进去的人全部都没回来过,那么,这地方究竟是怎样一个地方呢?相信也只有生活在里面的人才知道……

系统介绍

①使用 ARK 来开发新的陷井

本作与前作同样,在"影牢"中开发陷井没有什么变化,但是,在前作中玩家必需到一定级别时,才能开发高级的陷井。而现在这个级别的概念已经没有了,只要有 ARK 玩家就可以任何时候去开发新的陷井。

②那么 ARK 系统是什么?

大家都知道,在前作"刻命馆"中,打倒敌人时有"ワール"、"MD"等三种选择。但在"影牢"中,这些全都没有了,变为只是杀死敌人。不过也许有人会想,杀死敌人就没有好处吗?

因为在"影牢"中采用了全新的 ARK 系统。对于什么样的敌人使用什么样的陷井,怎样组合攻击(打出连击)。各种不同的陷井组合攻击,得到 ARK 也不一样,只有在战争中得多 ARK 才能开发更好的陷井。

另外,除了シレニア所持有的陷井以外,建筑物中从最初就设置着的陷井如"电椅"、"铁钩"等,给对手以伤害时,用自己设置的陷井可以说是一回事。也就是说,在离开房间中的敌人,可以随意使之受到伤害,而获得 ARK,这可以说是个优点,相反象"カビニ"或"磁石"那样的击中也不能给敌人以伤害的陷井,即使击中好几次也得不到 ARK,这一点请大家要注意。



还有,获得的 ARK 的合计值,在各个任务完成后可以知道,除了有因给敌人伤害而得 ARK 之外,再任务中打倒敌人的数量或ミレニア受到的伤害相应的也加算了补助点。特别是无伤害过关而得到的补助点在游戏初期是相当多大的。

③陷井的开发

关于陷井的开发,只有现在能作的东西才能被列表,而各陷井中也有各自的联系。这里大家应选择自己喜欢的陷井开发,因为开发是要使用 ARK 值的。为了能使陷井组合发挥出最大的威力,所以不要只开发一种陷井,要平横发展。

④使用丰富的组合得到最好的效果

在一个任务中可以使用的陷井有"天井类"、"床类"和"墙壁类"各自可带 3 个。喜欢炸弹的话就用爆炸系的陷井,以一击必杀为方针的话就选用发挥岩石系陷井的组合,这里不再赘述由玩家自己去选择。

⑤对敌人无效的陷井

对于某些敌人使用同样的战术并是通用的。在敌人中有对于特定陷井有特性的情况。例:爆破兵对他使用爆炸系陷井是无效的。对于这种敌人,只有改变战术用别的陷井(如电击类)与之对抗。只用一种模式的战斗方法,只会使自己陷入苦战之中。

不仅是陷井,熟知敌人的状态也很重要。所以我们为了方便大家给大家列出一个陷井开发表。而且再攻略中会有敌人的属性及状态表。

⑥基本操作

本作的主人公——シレニア,也就是你是一个不会跳跃,而且没有攻击能力 的女孩。因此你只能使用机关陷井来与侵入者周旋。在设置机关时,机关只能设置在房间中,而房与房相连的走廊中是不能设置机关的,但是,如果你与敌人相遇在走廊时,敌人是会攻击你的。在每一个房间中只能放置每一类的一个机关共 3 个。△、□和×分别对应,天花板类,墙壁类和地板类用○键来打开菜单,选择陷井,查看地图和敌人状况。当选好陷井后,按×键退回到游戏画面,你会看到屏幕右下角的三个槽开始蓄气,当气蓄满时会有叮的一声,即表示陷井可以使用。你只要分别按△、□、×三个键就可以启动相应的机关,但是要注意机关启动也需要时间,你必须计算好才能命中。

到这里大家已经知道影牢的系统了。下面开始为大家介绍本作的攻略,好让大家来实战一下。

流程攻略

因为影牢是多情节多分枝，多节局的游戏，所以本次只为大家提供一种结局的攻略，待以后有时间，再为大家提供其它几种结局攻略。

第1话：无垢的少女

战斗地点：西方森林之馆

敌人：ダール



ミレニア被ヨガル带到“刻命馆”，而你的任务就是阻止任何人进入这间刻命馆，不过一开始你是没有什么实战经验的，所以，ヨガル也是很担心的。



游戏一开始你就处在地图的左下方的房间中，只要你上台阶便可以通往门口的大厅之中，一打开门便看见村民(ダール)他会问你是否来接他的？在这时候你有两个选择，一个是选择是，将其杀死。而另一个便说自己不是来接他的，他会自行离去。在这里我们选择是接他的，他就会跟着你走，在这房中将其杀死，以完成ヨガル给你的任务。

第2话：不归的馆

战斗地点：西方森林之馆

敌人：スラッシユ



在这里玩家会见到一位女士和一位战士在谈话，这位女士便是ダール的太太(リリア)，因为她的丈夫失踪了，所以她找来这位战士为她寻找丈夫。然而，这位战斗并非为正义而战的，因为他只是“受人钱财，替人消灾”而已……

本来リリア，想和战士一同进入刻命馆的，但因为害怕所以在馆外等候。当スラッシユ进入刻命馆之后，便会向你问两个问题。首先会问你是否见过一个村民进入馆内，当你如实告诉他那个村民已死，他便会追问你另一个问题，为何杀死他。这里不论你回答哪一个，他都会向你攻击的，所以做好准备将他杀死吧！当你杀死他后，在馆外等候的リリア便会离去，另外找人帮忙……



第3话：友人的行踪

战斗地点：西方森林之馆

敌人：ガストーン　ホーク





リリア找到ガストーン告诉他他的兄弟スラッシユ进入了西方森林之馆就再也没出来过。所以ガストー和ホーク一同来到了“刻命馆”中来寻找スラッシユ。所以这一场战斗是为给兄弟报仇而来。



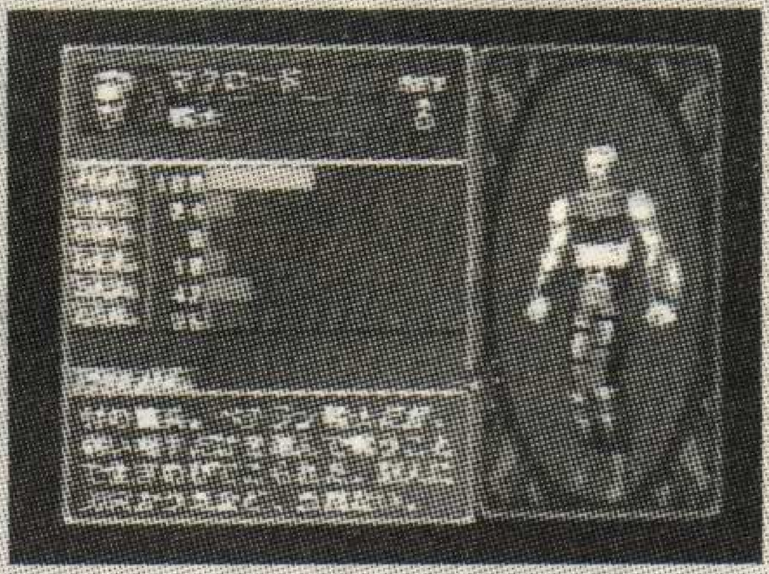
因为，这次来到“刻命馆”的人都是有战斗能力的人，所以和之前的战斗有一点不同。在这话中敌人的战斗能力虽然比上一场高，不过也不足以杀死你，你只要小心应战便可以干掉他们。

第4话：纠缠不清的思绪

战斗地点：西方森林之馆

敌人：ジエラルド　マクロツド





レイン



这次来到刻命馆的敌人其实非常不简单，因为他们也是来自王宫的刺客，所以其战斗力非常不凡。本来，来到这里的只有两人，分别是骑士和弓箭手，不过当他们要进入“刻命馆”之际，战士マクロツド突然杀出，而且独自先进入馆中。

战士マカロツド是从右上方的房间进入馆中的，而且会和你立刻相遇，在这种情况下，根本没有时间设置陷井，所以只有逃走。不过你也可以一开始就设好陷井和他绕圈子，等陷井设好，再在这房间中将其杀死。



当マカロッド死了之后，其余二人便会从正门进入“刻命馆”，请小心！这二人是非常有“特色”的，因为骑士有强劲的防御力，而弓箭手则有远距离攻击的能力，所以如果被二人夹击的话，可说是一件极危险的事，所以要尽量避免这种事情的发生。

在这里当你碰到两个敌人时，他们会问你问题，而回答后会出现分支，笔者选的是告诉他们你的任务是杀死所有侵入刻命馆的人，之后就会展开战斗，将他们全部杀死完成你的任务。

第5话：超越尸体

战斗地点：西方森林之馆

敌人：ジユリア



ラドルフアス



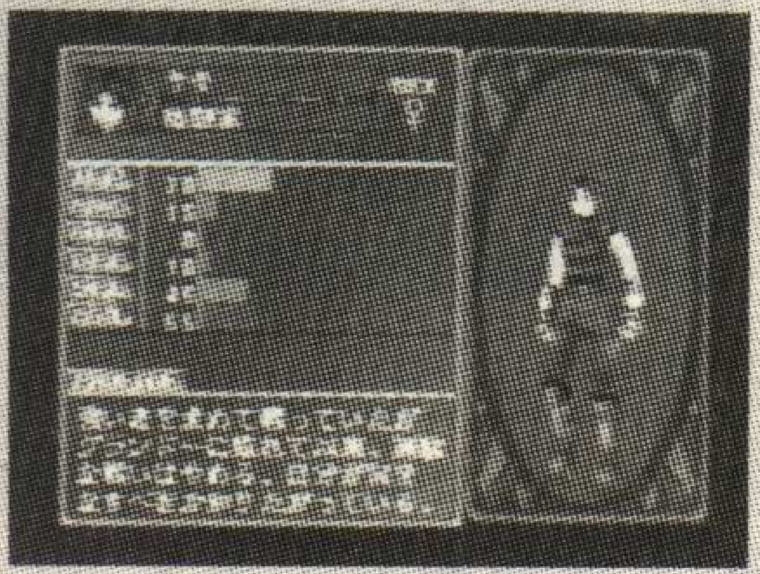
グランドー



ジヤツカル



サキ



完成上一话的故事之后，你会看到テツトムーン和队长キース谈话，他为了杀死刻命馆，得取王位，而让队长キース派兵去刻命馆，但キース对其的行为不甚满意，而镜头一转，キース在与自己的部下シユリア说话，让她去进攻“刻命馆”。

因为在游戏之中每次最多只会有两个敌人出现向你进攻，所以你不要怕他们，首批攻击者便是格斗家サキグ和战士ランドー，他们由左上和左下方的房间开始行动，在在下方的是战士而左上方的则是格斗家，当他们之中任何一人死亡，战士シヤツカル会从左下方的通道出现；而当另





外一人死亡后，僧侣会在左上方的房间出现，由于敌人是从不同的位置出现所以你最好把敌人引到同一地方然后进行攻击。而当先头部队只剩一人时，シユエア会在大厅那边进攻过来。当她看见你时间，会问你是不是ミレニア如果选择是，她会撤退，如果选不是就会进行战斗。

第6话：阳炎之城

战斗地点：王宫

敌人：テツドムーン



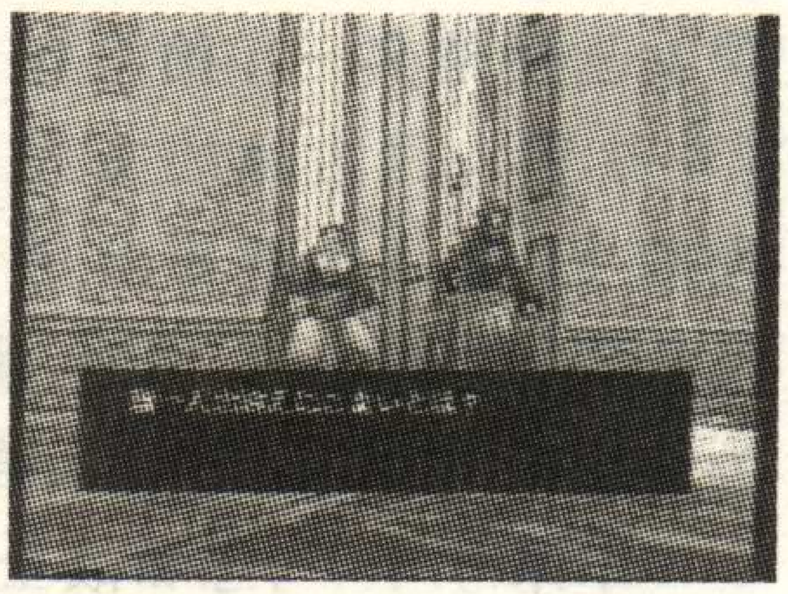
ホーンシユタイン



ハガネ



在上一话之中，本来国王邀请贵族ホーンシユテイン来助他一臂之力，不过，因为大臣提议，所以他便去了圣地暂避一下，所以他现时不在王宫之中，可是，贵族ホーシユタスン已经来到，所以当テツドムーン和贵族来到之时，王宫之中已经空无一人，对于这种情形，二人感到非常奇怪。因为此地空无一人，所以テツドムーン作出一个非常恐怖的假设，便是这里的人都死了，不过对于这种假设，贵族不甚相信，而且他也不希望在王宫中走来走去，怕国王会不高兴，所以初期只有テツドムーン一人和你交战。基本上，テツドムーン会由正面进入王宫的大殿，而且和你相遇，之后战斗正式开始。



当你和他对话完毕，在这个王宫中会多一个敌人，那便是忍者，他是一个非常可怕的敌人，因为他会突然在你的附近出现，让你措手不及，为了提防他，玩者一定要时常看看地图，不过有时他会突然消失在地图上，小心！只要两个入侵者其中一人死去之后，那个贵族便会在左上方的房间中出现，因为他是国王让他来的，所以留他一条性命吧。



第7话:通往破灭的倒数

战斗地点:王宫

敌人:レグラール　アリア





リカルド



在前一话中,你杀死的原来只是テツドムーン的影子而已,所以现在真正的他非常愤怒,但是テツドムーン他现在最大的目的便是“刻人的碑文”,所以他便派人前往王宫之中。而他们一直要找的东西就在中间最上方的房间中,所以从这话开始,你要全力保护这房间中的物件,则不可以让外人接触到房间中的神像。

在这话中敌人不会直接进攻中上方的房间,反而会主动进攻你,由于是这种情况,你必需尽快逃走,然而:那个格斗家的速度非常惊人,她会不断的追着你,所以你要小心对付他们,当他们两人其中一人被杀之后,玩者便会见到已完成装置炸弹任务的爆破兵,而当另一个人被杀时,爆破兵会赶到向你攻击,只要你摆平他之后,这一话就告一段落。

第8话:忠诚的证明

战斗地点:王宫

敌人:ロードレッド　デイーバ



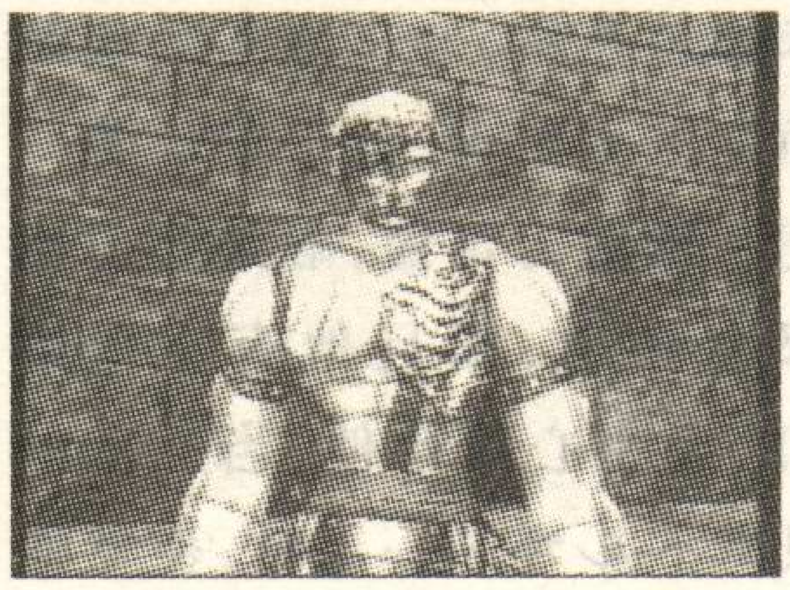


デルライーナ　ホーンシユクイン





当你完成上一话的任务后,你会看到キース队长在“刻命馆”中好象在找你,而且你们之间好象有一种关系,



因为第5话中你告诉ジユリア说你就是ミレニア。所以ジユリア才能不战而退。这时镜头一转,贵族ホーンシユタイン带领一些人已经到了王宫外面,他相信国王附下已经被你杀了,所以来几名帮手攻击你。

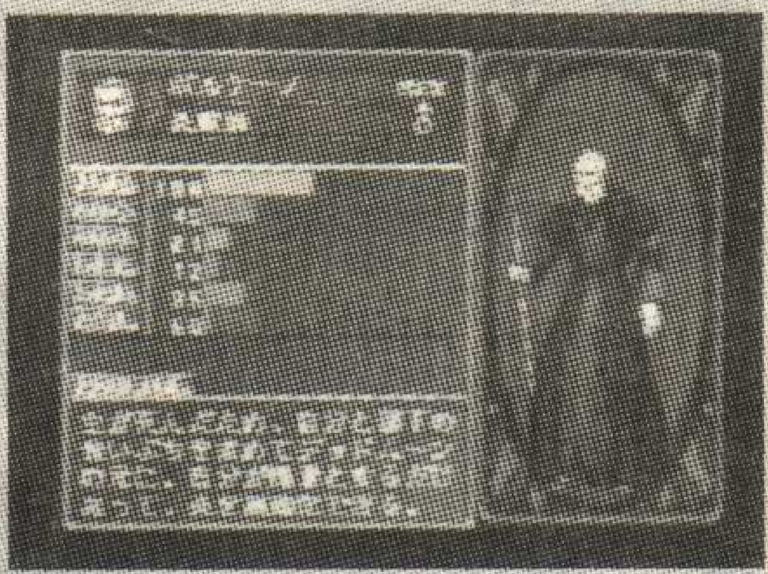
这话一开始,骑士和咒缚师,与你处在同一个房间,你要小心骑士的攻击力和防御力都很高,而咒缚师能远程攻击你,且带有麻卑的作用使你不能动弹。

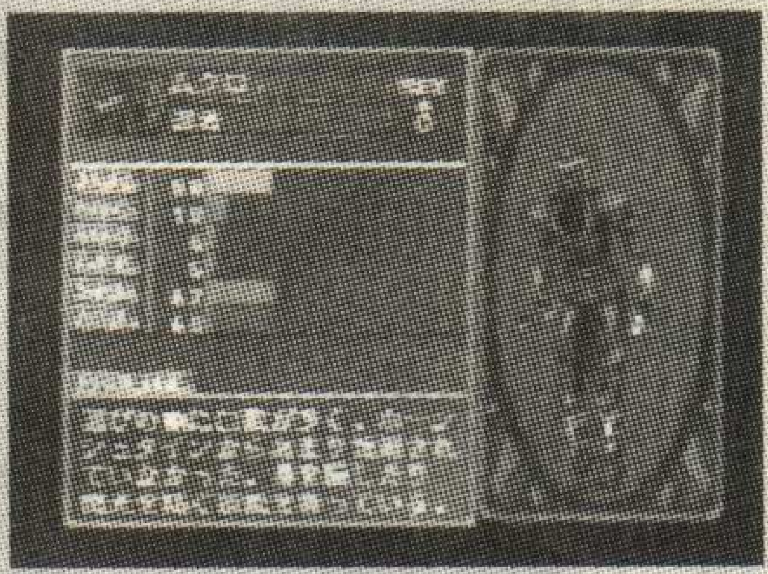
当你把两个人杀死后,贵族和デスーバ就会从王宫中间出现,你要注意,デイーズ的攻击,他会从很远处跳过来攻击你,有时你使用落石系的陷井他会跳开,所以你要小心这个人物。杀死他们后这话也就结束了。

第9话:盲信者们的宴会

战斗地点:王宫

敌人:ボルケー　ムクロ





ドルカス　クレア



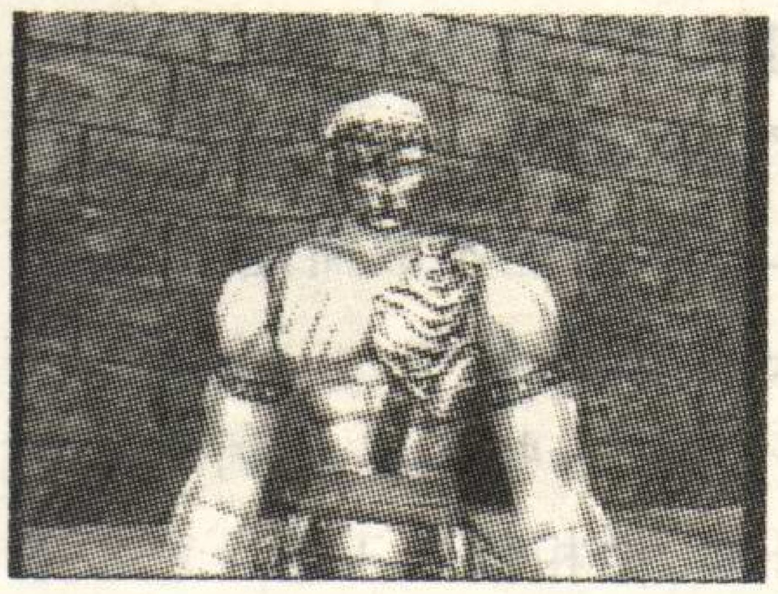


ゴートボーン



在不断作战失败的打击下デッドムーン,起动了由爆破兵所安放在祭坛上的炸弹,对ミレニア使出了最后手段。但是由炎狱师为首的几人是不知真相的悲哀的牺牲者,他们的目的就是夺取祭坛上的石像,这样就重了デッドムーン的奸计,你只有硬着头皮去杀死这些无辜的人,如果他们拿到神像的话就会引发爆炸,将王宫炸掉,身在其中的你也会被炸死。

这话开始首先是从画面左上方和右上方出来忍者和幻术师,你要小心忍者会使你盲目(看不清四周的环境)而幻术师会给你造成混乱。当你杀死其中一人时,弓箭手会从中间最下方的房间出现,而他的箭上少有毒,当你把幻

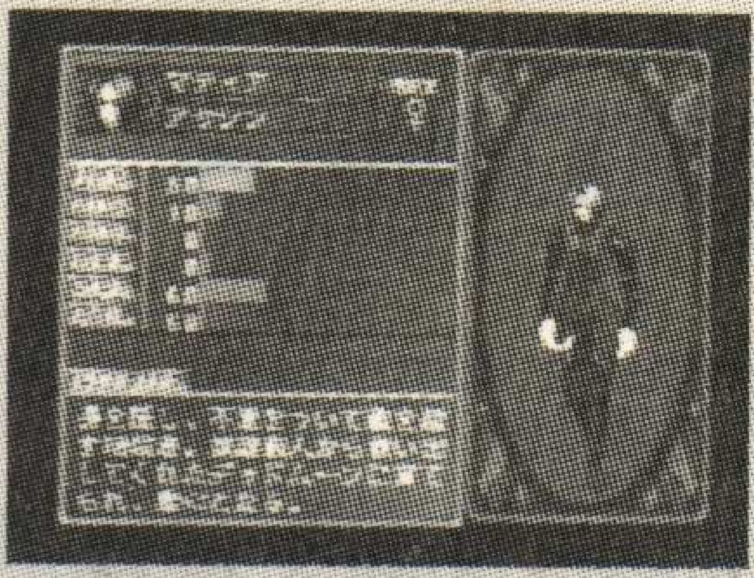


术师杀死后,ドルカス会从画面左下方出现,他手里拿着一把大锤威力很猛,砸到地上地都会震动,而且他有170格HP,要小心对待他,当王宫中只有ドルカス一人时,炎狱师会从右方中间的房间出现,这时你应立即回到祭坛前布好的陷井,将两人杀死在当中,不然,如果你跟其中任何一人战斗的话,另外那人都会去拿神像。

第10话:来自黑暗的呼声

战斗地点:王宫

敌人:マテイア



ヘルムート



デツドムーン



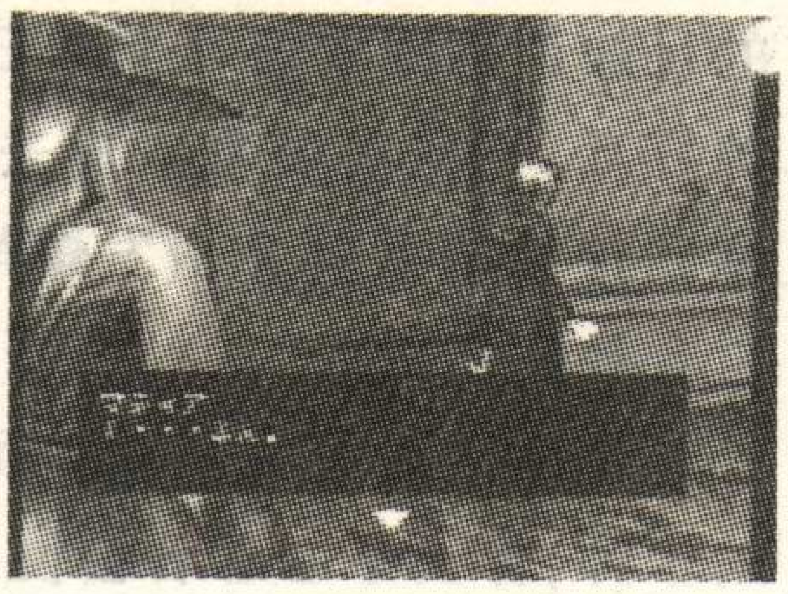
レイラ



上一话敌人作战失败后,デツドムーン已经压不住火了,这回他和他的手下,マテイア亲自出马,妄想杀死ミレニア。



本关一开始,攻击你的是マテイア和练金术师,他们从右上方的房间进入王宫,这时你要小心マテイア,因为她和忍者一样会突然出现来攻击你,而那个练金术师先不用理她,因为她知道其中的秘密不会去动神像,而是在那里等着你的到来。所以先专心干掉マテイア然后再去收拾那个练金术师。再跟练金术师交战时要小心她的远程攻击和混乱特效。干掉她后,デツドムーン和格斗家会在最下方的大厅中出现,对付他们要小心行事。因为デツドムーン很励害,你可以事先设好陷井,等他们一出现就给他们来个一击必杀,让他们在没有出手的时候死去。(注:デツドムーン会自己加血)



第11话:罪恶深重的人们

战斗地点:王宫

敌人:ヘベル



ステツツ



ブテツクフーど



シータ

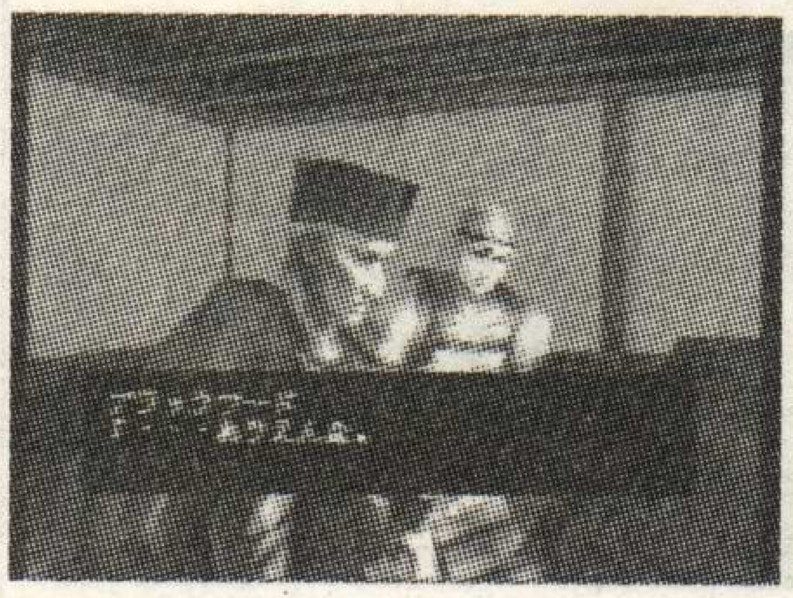




上一话结束后,ジユリア告诉キース说:デツドムーン在王宫被杀,而看守王宫的少女正是ミレニア。这时国王已经知道这个消息,正在这时,一个幻术师和盗贼也再谈论刻人的秘密,无意间被一名老者听到,所以这回敌人当中就有了一名手无寸铁的老人。



这回一开始,从正下方进入王宫的是那位为了长生不老而冒险进入王宫的老人。不久从右上方那个盗贼也进入了王宫,他一进来就直奔神像,所以你要先阻止他。



杀死盗贼后幻术师会从右中的房间出现,这时你还是应先行解决掉幻术师,然后再去找那个老人家,当你和那位老人家碰面时,他会用慌话来骗你,说是国王让他来干事情的,让你放行,这里你只能选第二项:不。让他自行离去,否则他会去看神像,引起爆炸。



当那个老人出去后,从右方中间的房间中,会出现刻人之卫兵,这个敌人相当难缠,如果被他击中的话,你会打着滚飞出去。杀死他后这话就结束了。

第12话:消失的灵魂

战斗地点:王宫

敌人:ギユンター



シンシア



トーマ



这一话开始,ギユンテー和其妻子シンシア也知道了刻人的秘密,当父亲的为了给自己的孩子治病,希望得到刻人的秘密,一家三口人来到了王宫里,先进来的是ギユンテー,接着他的儿子和妻子也进来。当你和ギユンテー碰面时,他会向你表明来意,善良的你,夹在中间该如何选择,行或者不行,如果让他去拿神像,王宫会爆炸,他们一家三口和你都得死在里面。如果选不,他会不顾一切的向你杀来,难免一场战斗,最终还是他死去,因为游戏必须要进行下去,这里我们只有选择不来进行游戏,杀死ギユンテー后,他的孩子和妻子会出现。シンシア和儿子觉得王宫非常危险,所以先行离开王宫(笔者在玩到这关时也不知如何选择了)。



第13话:残された良心

战斗地点:王宫

敌人:ハンナ



メビウス



アツシユ



ギユステーフ



オツトー



エミリア



这一回又来几个敌人,其中有一个小女孩说是找他的兄弟。首先是格斗家和咒缚师从正下方进入王宫,你只有做好应战的准备,在这里,格斗家会因失血过多而撤退,当她退出时,那位战士就会从右方中间的房间出来,加入战斗,当你杀死战士,或咒缚师其中一人后,贵族会从左上的房间进入王宫,如果不理贵族,让他看到神像也是不行的,必须杀死他,当他死后,那两个村民将会出现在左上方的房间。同样让オツトー看到神像也是不行的,最后你只有向最后一个敌人下手了,当她死后,你才知道那个小孩是假的,原来他是ヨカル

第14话:无畏的牺牲

战斗地点:王宫

ウオイド



バルベロス



ザルテス



ゴステロ

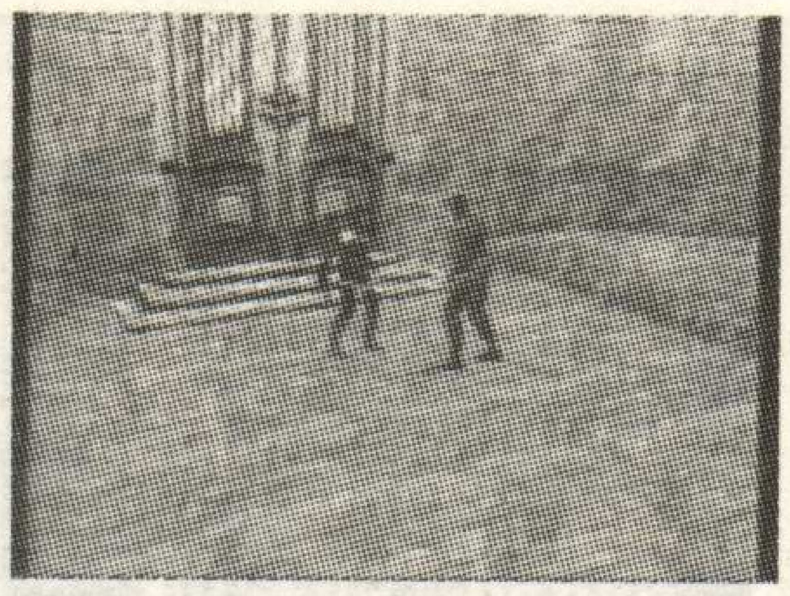


アーシユラ



这一话来的敌人都是不怀好意的,他们都是为了自己的长寿或者不死,而妄想,得到这个刻人的秘密,而商量好来盗取它的。因为这些人不怀好意所以你要杀死他们。

游戏一开始,アーシユラ会由最下方的地方进入王宫,而且她一动不动的站在那里,这是她和盗贼设计好的,就是为了把你引到她那里让她缠住你,而盗贼就可以乘机盗取刻人的秘密。这里我告诉大家一下,那个人不是站着



不动吗?你可以一出走郎就在她身边设置陷井,杀死她。如果没杀死她也没关系,现在她的计划已经破产了,她会追你的,当她看到你时,那个盗贼会从左上方的房间出来,直奔祭坛,所以你应立刻走最近的路回到祭坛,在那里把他们俩杀死。杀死他们俩后暗司祭也来到了王宫中,他一心想得到刻人的秘密,所以勇往前冲,你应该提早把他干掉。当他死后,贪心的奴隶主和他的奴隶也从正下方来到王宫之中,在攻击他们时,你要小心奴隶主的奴隶相导的厉害。杀死他们后,任务结束。



第 15 话:勇者的约束

战斗地点:王宫

敌人:ブルージユ　ラザフオード





シルウイア　ベルクデール





当上一话结束后,キース队长,已经知道刻人的碑文放在圣地的地下遗迹中,并且想派人去地下遗迹一探究竟。



这回来的几个敌人都身手不凡,游戏一开始,你就和ブルージユ和僧侣在同一房间,你只能先逃跑,注意ブルージユ的双飞斧很厉害而且有毒,应先杀死僧侣(会加血),再干掉ブルージユ。当杀死他们俩后,シルウイア和练金术师会在中间出现,杀死他们两人后,画面一变,成为キース队长和他下属的谈话,他们已经发现遗迹的入口并且要派人进入刻人的圣地。

第 16 话:被污的圣地

战斗地点:地下遗迹

敌人:ギルベレス　ベランテイン





オロチ



现在国王已经回到了王宫,而且也知道遗迹刻人的圣地被人们发现,在地底遗迹中,所以就派你去地下遗迹看守。当你和ヨガル来到地下遗迹后她会对你说,这是他们刻人的圣地,不允许人类进来,如果有人侵者,就得杀死他们。你点了点头接下了这个任务。

首先出场的是骑士和僧侣,因为僧侣会再原地等待,所以先干掉骑士,当杀死骑士后,忍者就会出现。当你和僧侣见面时,他会问你是不是王宫中的少女,如果回答是,他会跟你战斗,等你杀死他后,忍者也就不战而退。

第 17 话:血之引导

战斗地点:地下遗迹

敌人:ベルボーン　ボルトス





カーマイン　ガイスー





上一话一结束,キース队长,就问手下,有什么发现,手下说在地下遗迹中有一个少女看守。キース听完后下定决心要打败这个少女取得刻人的碑文,但又有顾虑,怕战胜不了她,就下命令给手下,以记下碑文文字为重点,完成这次任务,并且和手下亲自来到遗迹前。

这一话一开始,敌人的ボルトス和敌人的爆破兵从左

上和中下方进入地下遗迹而你又处在遗迹的左下方，所以你应先由上方的通道以最近的路，来阻止右上方的ボルトス进入左上主的房间。当杀死他后ガイスト会从左下方的房间中出现，其次カーマイン也会从左方出现，当杀死最后一个人时，キース和レオバルド也会在遗迹出现，当你和キース碰面时他会叫着你的名字，然后就撤退了。

第18话：刻的圈套

战斗地点：地下遗迹

敌人：ラムダ



ミスト



シグマ



这一话一开始，一名刻之卫兵会从地下遗迹的右上方出现。因为他是专门来对付你的，所以对他不要手下留情。要小心他的攻击，会使你飞出很远。要跟他绕圈，设好陷井制他于死地。杀死他后，出来的是刻之神兵，而且，シスト也会加入战斗，他们从左下方向你杀来。你不要小看刻人神兵，他可以把你引到他身前向你攻击，而且你要小心ミスト会神出鬼没的冲出来向你攻击。

第19话：不消失的刻印

战斗地点：地下遗迹

敌人：ガイゼル



シヤスア



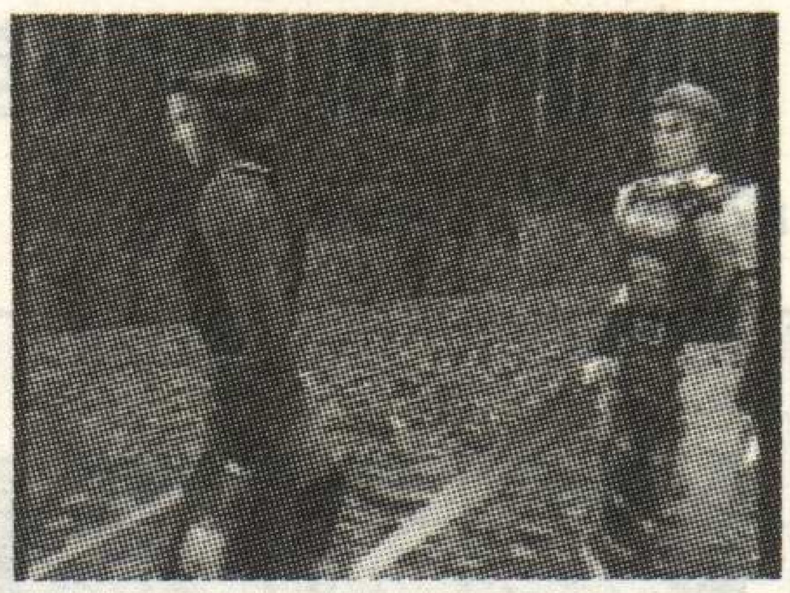
インフエルノ



キース



当上一话结束后，キース队长和一名将军对话，将军问キース队长，为什么中途撤退，丢了自己的同伴，自己私自离去，而且，说他已经取代キース的队长之职，由他来指挥部队，而キース则默默的离去。



当镜头一转，将军正招集他人跟他一起去攻打地下遗迹，此次跟他同去的人，有格斗家和炎狱师，而这一边，キース也准备去遗迹。

当战斗开始时，敌人的格斗家，从右上方进入遗迹，而另一个炎狱师则从中下方的地方进入遗迹。先把离你最近的格斗家杀死，跟着将军会从左下方的房间赶来，这时你应先将炎狱师，赶快杀死，不然过一会，将军赶到，你就会手忙脚乱的，当你杀死将军和炎狱师后，キース队长会来到这个地下遗迹，当他看见你时，他就向你说，他只是为刻人不在伤害人类而要找到刻人的碑文，而你却偏偏阻止他，说完战斗便开始。他不但会远程攻击，而且会突然冲回来杀你，要小心对付，当你干掉他一些血时，他会问你一个问题，这里选什么他还会攻击你，所以你只能杀死他。

第20话：坏れた人形

战斗地点：地下遗迹

敌人：ウオーグス



ゴーデス



ガドハーハ



当你杀死キース后，ウオーグス会向国王报告，说他已经完成了"刻の人形"的研究。而国王为了自己的地位，怕你背叛他，所以下命要ウオーグス带人前来杀死你。所以从这一话开始，你只能为自己的生命和敌人展开战斗了。这关一开始，ウオーグス会问你：你知道谁杀了你的双亲吗？你选择不知道，他对你说：不幸的少女，你的双亲是被ヨカル所杀，而且你以前所作的事情都是被利用的，你相信不相信。到了现在你会怎么想呢？不论你选什么，敌人还是会杀你的，所以你要做好准备应战。因为クグツ兵对矢类和爆弹类陷井有防御力，所以尽量使用对其有用的陷井如(电击类)当你杀死クグツ兵时，ウオーグス会招来"刻の人形"，而新敌人会从左下方前来，他和クグツ兵一样对矢类和爆弹类有防御力，而且他使用激光杀伤你。当你杀死"刻の人形"后去收拾那个幻术师吧。

第21话：为了奖赏所犯的罪行

战斗地点：地下遗迹

敌人：ジーナ



スパルタス



ボスザソ



ゴルドー



上一话一结束，国王召见ヨカル，而这一边也会出现几名敌人，当你了解到真相之后，该怎么办呢？你只有保住自己的生命，杀死那些贪婪的人。

这话一开始，奴隶主带他的奴隶，会在地下遗迹的下方出现，他们在那里，等着你的到来，这一回的奴隶要比上一个奴隶厉害。他会从很远的地方跳过来用身体砸你，当你杀死当中任何一人时，弓箭手会出现在最左上方的房间。而当你杀死了弓箭手后，而爆破兵已经在圣地装好炸弹。准备回去。你是放了他还是杀死他，全由你自己决定，如果他走到右上方的房间出口就会自由，而那个奴隶你只能杀了他。

第22话：受操纵的心灵

战斗地点：地下遗迹

敌人：イザヨイ



オボロ



アンジエラ



ロンバルド





这一关前来的敌人都是为了杀死你而来的，所以你不要手软，首先出场的两位忍者，他们就在你隔壁的房间，你要小心布置陷井，当你杀死他们后，ロンベルド和アンジエラ会从下方的屋子赶来。当你杀死他们后，战斗就结束了。

第23话：被敌人的欲望所包围

战斗地点：地下遗迹

敌人：ロシユワルド



ベルベツト



バーーデイツク



バツシユバーン



マージエ



ウアルウオルト



这一话，敌人是相当的多，而他们都是为赏金而来，而且他们是将你视为魔物的，所以你要小心他们。

这话刚开始マーシエ和ウアルウオルト出现在遗迹中，他们互相谈论一下，就从右上方的房间向你杀来，小心マージエ的双斧有毒和魔道师强力电击是可以随时打倒你的。当这中间任何一人残死亡后，骑士就会出现在遗迹的左下方。而另一个死后，バツシユバーン就会冲进，现在的敌人越来越可怕，千万不要让他们夹击你。



在一场残酷的战斗后，僧侣和ベルベツト将会依次出现，而僧侣是为了刻人の秘密而来，所以要阻止他。这一关可以说出的敌人很多而且很厉害。

第24话：断了的绊索

战斗地点：地下遗迹

敌人：クローデイア



ウオーケン



ゼウエルギーン



オツガ



这回オメガ来到国王面前，因为看到赏金所以要去圣地杀你，而另一方面是为他的兄弟报仇。而这里ウオーケン和クローデイア也为了赏金来到遗迹，他们原来是为了结婚才想得到赏金。而你杀死他们其中一人时，狡滑的练金术师会人右上方的地方来了地下遗迹，你要赶快去，左上方的房间，防止他偷女神像。而最后オメガ也会出现，而且他已经在右上方的房间了。因为他是刻の神兵，所以他并不好对付大家要结合前几回的经验战胜他。当他也失败后，这一话就结束。



第25话：设想

战斗地点：地下遗迹

敌人：ウアルマー



キルレイン



デスフアード



キルロード

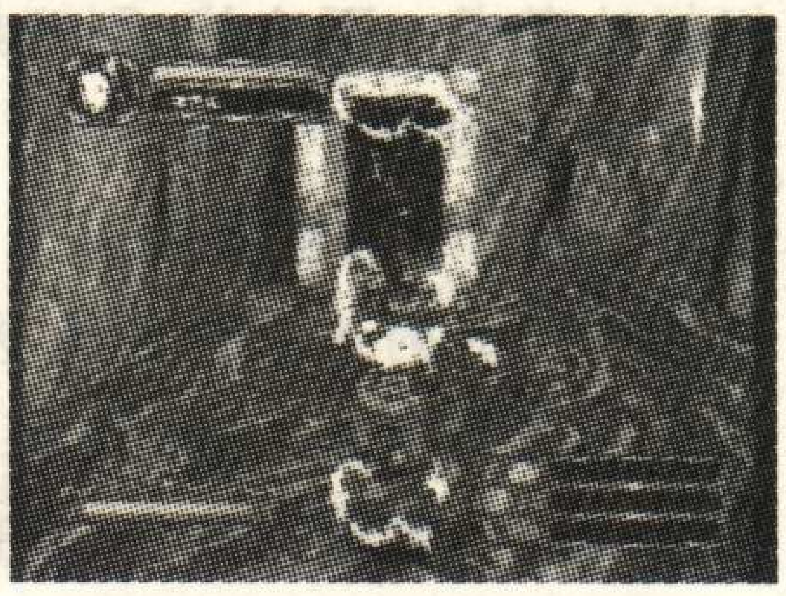


ヨカル



当上一话结束后，王宫大臣就象国王报告，说オメガ也不行，还是没能杀死你，所以国王要大臣把ヨガル叫来见他，原来国王知道ミレニア和ヨガル之间感情，下令ヨガル为了刻人永远的生存下去而杀死你。而且给她一小队人马。可是ヨガル并不愿意这样做，但是出于无耐只好应下。

这边派来的小队正在谈话，他们都很强，而且把你视为魔物，冲进了遗迹中，当游戏一开，你已经被两位骑士发现，并且受到夹击，在这种情况下，你只有在房间内绕圈把敌人引下来，让出走廊先逃出这里，找到合适的地方，设下陷井杀死他们。



当他们死后，那个剩下的骑士和将军会出现，这里就不多说了，你去小心应战吧。当你把最后的两人杀死后，ヨカル会出现，当你看见他时，两个问候了一下，就开始战斗。要小心他的雷电魔法。而且她会自己加血。注意这场战斗也是非常辛苦的，你要十分小心。

第26话：最后一日 最后一夜

战斗地点：西方森林之馆

敌人：ルーフギア



ウアーミリオン



ギラルデイス



ゾーデイアツク



ガルドレイク



ブラツドホーン



敌人:ダスク　　　　エクリプス

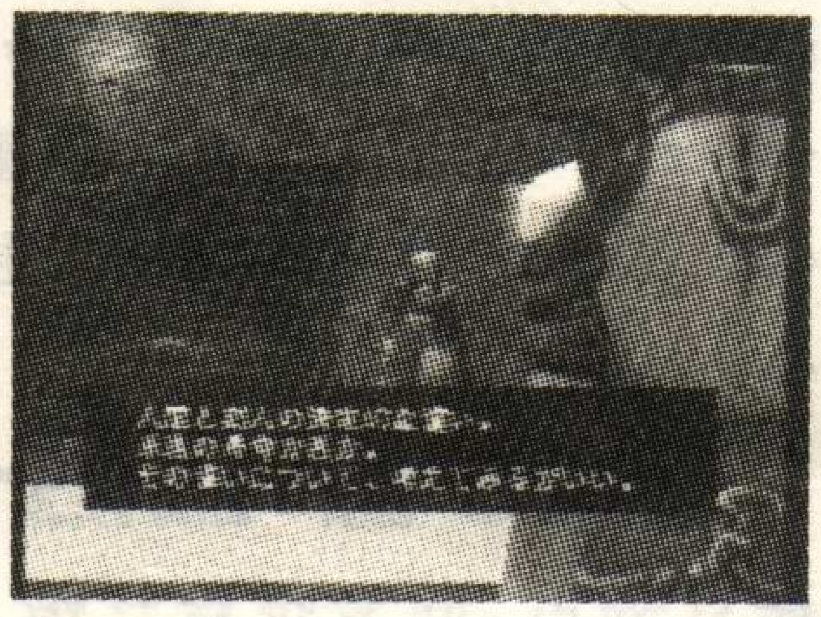




终于到最后一话了,这里你已经逃出地下遗迹,来到了西方森林之馆,而国王和大臣带着近卫队也来到这里。

在这一话因为是西方森林的馆,所以,地方很小,你要好好地考虑一下应战。刚开始ブラッドホーン和炎狱师会从右上方的屋子出现,当两人死后,魔导师和僧侣会相继出现,当这二人也死后近卫队最后的两人会出现,当你再杀其中一人时王宫大臣也进入了这里,当他也死了之后,国王会最后出现,当你跟碰面时,他会说你杀死ヨカル杀得好,然后,就象你杀来。经过一场战斗后,你杀死了国王,而刻人一族也灭绝了。



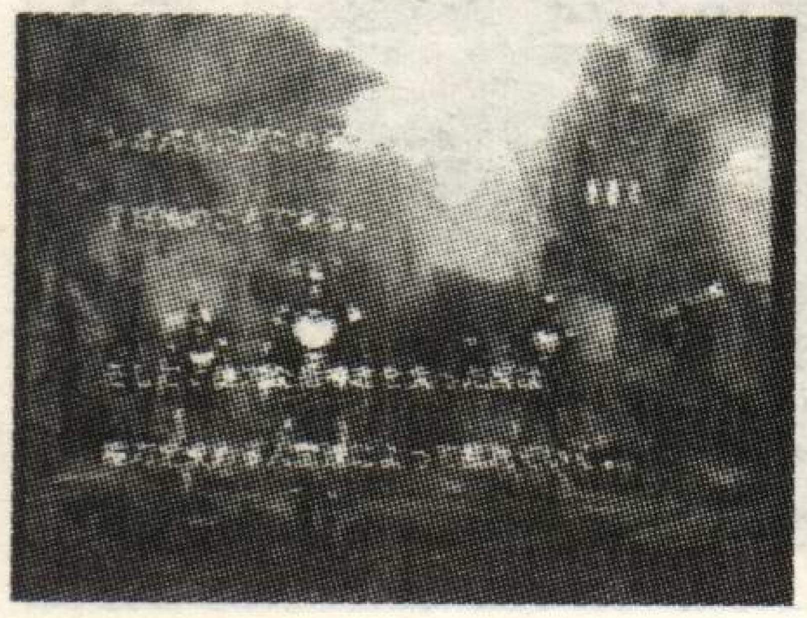


结　局



国王被打败后,向你说明了他的秘密,因为刻人有着不死的身体,所以不会因为追求某些东西而展开无谓的杀戮。而你们人类的生命是有限的,所以你们为了追求无限的生命而自相残杀,我们刻人的任务就是要避免你们人类互相残杀才统治你们的,但是现在我也将要死去,世界已经开始走向破灭。

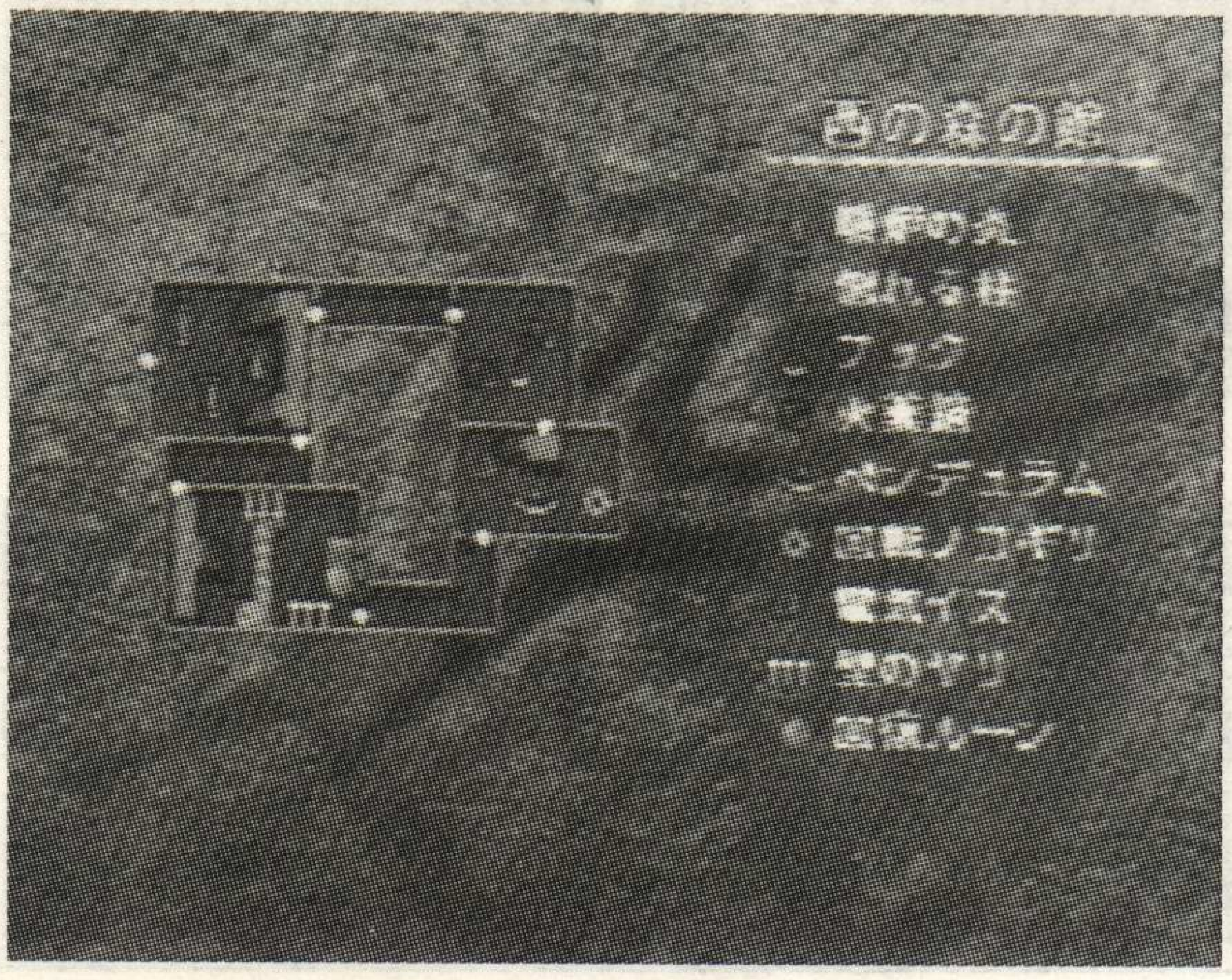
当国王说完这些话之后他就死去了。过了不久キース队长的原部下知道国王已经死去,就率领老百姓暴乱取得了王位。而在以后几年中,无限的杀戮已经开始,他们都是为了争权夺利才打打杀杀的。这样的战乱一直持续下去,正如国王所说的,世界已经走向了破灭。



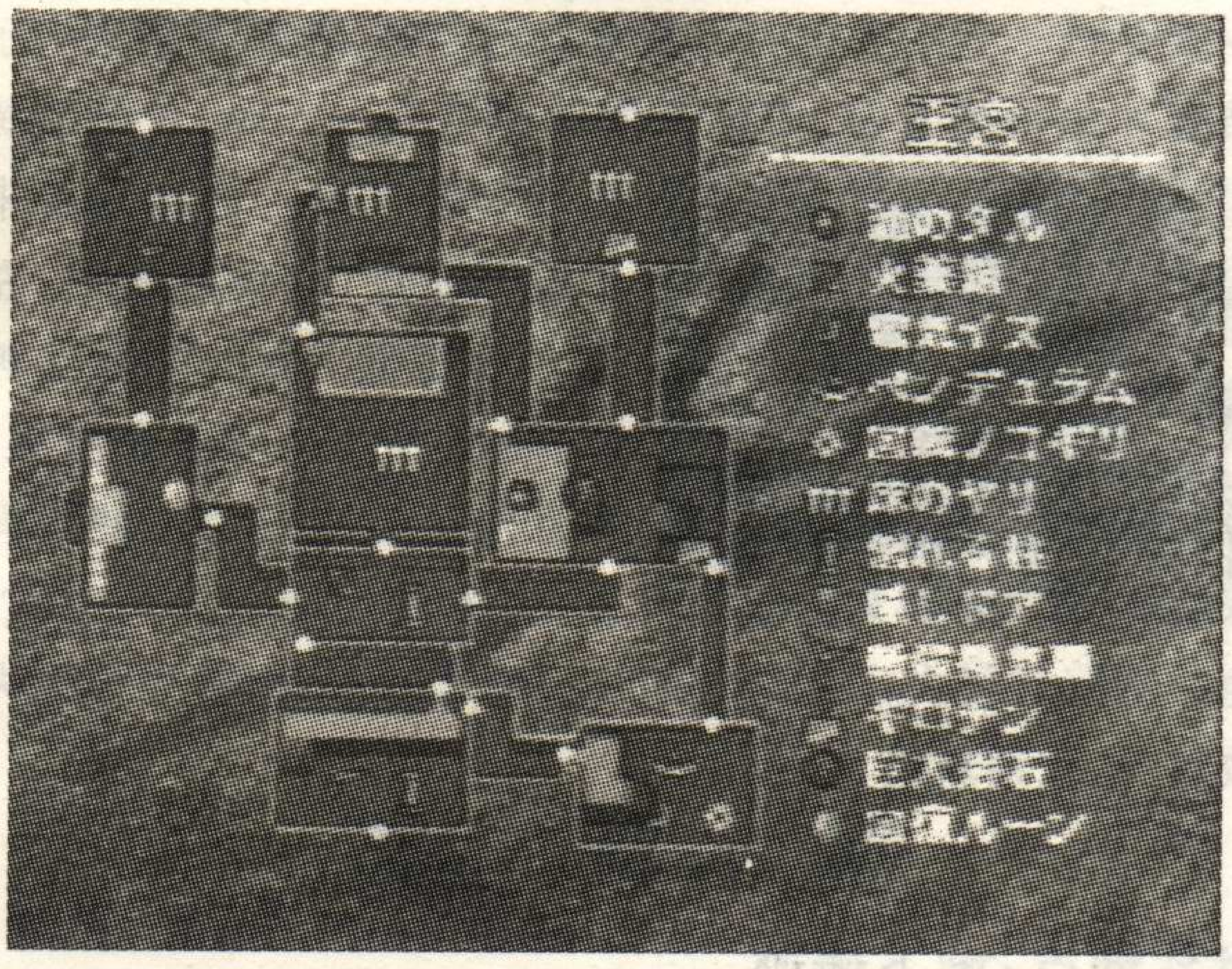


影牢攻略地图

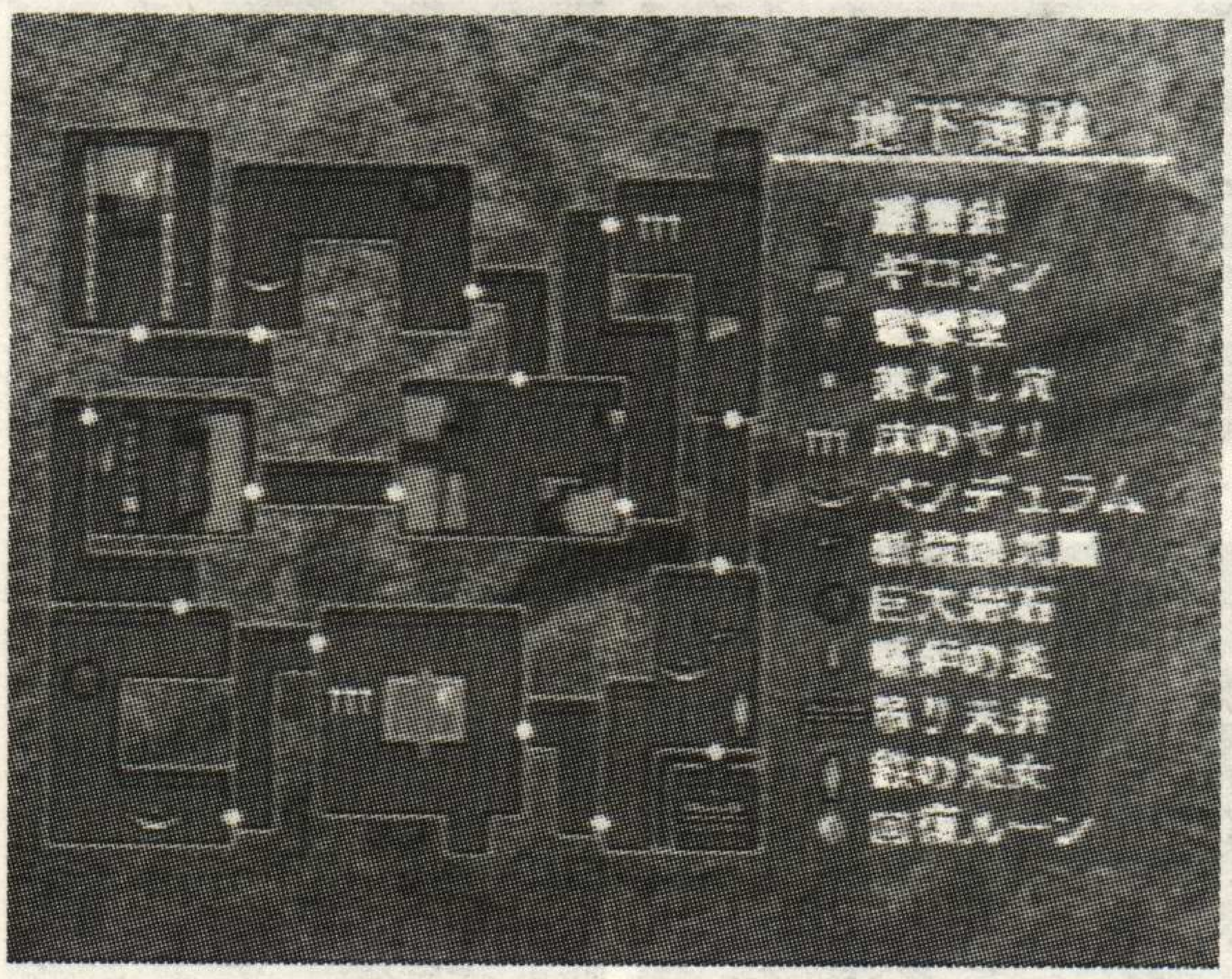
西方森林之馆



王宫



地下遗迹



陷井开发表

WALL	名称	破坏力	准备时间	ARK	
プレスウオール	推墙(1)	5	4sec	-	有效范围2格
アタツクウオール	推墙(2)	10	6sec	1200	可将人弹飞
スパイクウオール	推墙(3)	35	5sec	2400	墙面带尖刺
アーロスリツト	翻板机关(1)	35	3sec	200	发射一支箭
フアイアーアロー	翻板机关(2)	40	4sec	1000	发射一支火箭
トリプルアロー	翻板机关(3)	26	5sec	2600	三箭连射
ローソングボム	翻板机关(4)	70	6sec	2200	放出一枚爆弹
チエインニードル	翻板机关(5)	23	7sec	3800	五针速射
フアイアーホール	翻板机关(6)	65	5sec	4000	类似于喷火装置
バズソー	翻板机关(7)	45	7sec	4600	射出飞行的齿轮
レーザーアロー	翻板机关(8)	85	8sec	4800	射出带电的箭只
コールドアロー	翻板机关(9)	32	4sec	4000	喷出冷气,使人冻结
マグネツト	磁石板(1)	0	8sec	900	有效范围2格
パワーマグネツト	磁石板(2)	0	10sec	2400	有效范围5格
エレキマグネツト	磁石板(3)	50	10sec	3800	周围4格内的人,并给予电击

PLOOR	名称	破坏力	准备时间	ARK	
フラツシユボム	闪光弹	0	4sec	800	使人目盲
スモゆルホム	地雷(1)	35	3sec	600	有效范围1格,可将2格内的人一次飞
マイン	地雷(2)	40	5sec	1200	有效范围2格,可将人吹飞,能自动引发
ブラストボム	地雷(3)	50	7sec	2400	有效范围1格,可将3格内的人击飞
クエイクボム	地震(1)	0	5sec	3400	周转格内被震倒
カタストロフボム	地震(2)	0	8sec	4300	震动整个房间
ヘルフアイアゆ	火炎柱	85	11sec	4800	有效范围1和,5格的内时人吹飞
ヘアトラツプ	铁夹(1)	15	4sec	400	使人停留原地无法移动
ヘビークロー	铁夹(2)	25	5sec	1000	同上
コールドクロー	铁夹(3)	25	5sec	2000	夹人同时使人冰冻
スプリングフロア	跳动的地板(1)	15	6sec	2900	将人弹出2格
スマツシヨフロア	跳动的地板(2)	25	6sec	4100	将人弹出5格
スパークロツド	电击塔(1)	45	6sec	1900	可使人麻痹 水流能通电
サンデーボルト	电击塔(2)	65	7sec	4100	同上
リフトフロア	升起的石柱(1)	25	4sec	1900	将人托上
ヘプンスフロア	升起的石柱(2)	30	6sec	3600	将人托上撞击天花板并将人摔下
ジヤツジメント	电击塔(3)	85	9sec	5300	使人麻痹,水流能导电
マグネツトフロア	磁石地板(1)	0	9sec	3400	将周围一格内的人吸住
バキユームフロア	磁石地板(2)	0	12sec	4300	将周围二格内的人吸住

CEIL	名称	破坏力	准备时间	ARK	
メカロツク	巨岩(1)	70	9sec		遇斜坡可滚下
スパイクロツク	巨岩(2)	75	9sec	1800	带尖刺的巨岩
アイアンホール	巨岩(3)	80	10sec	3600	铁制巨岩
フレアロツク	巨岩(4)	90	10sec	6300	带火的巨岩
スローガス	毒气(1)(黑烟)	0	5sec		使人行动缓慢
コンフユーズガス	毒气(2)(白烟)	0	6sec	600	使人发生混乱
カースドガス	毒气(3)(黄烟)	0	4sec	1200	使防御力低下且行动迟缓
バーサークガス	毒气(4)(紫烟)	0	4sec	1700	气体有毒
ヒートブレス	毒气(5)(红烟)	1	5sec	4000	炽热气体
カヒン	花瓶(1)	0	2sec	400	使人目盲
アブラカビン	花瓶(2)	0	2sec	1400	瓶中有油,作用同上
ヨウガンカビン	花瓶(3)	55	3sec	2400	瓶中有溶岩,作用同上
テライ	脸盆(1)	10	2sec	600	使人发怒追来
オオタライ	脸盆(2)	20	2sec	1200	巨大脸盆使人长期发怒
ボルトロツク	电石	100	11sec	7000	落入水中会通电

LUNAR2 ～永恒之蓝～

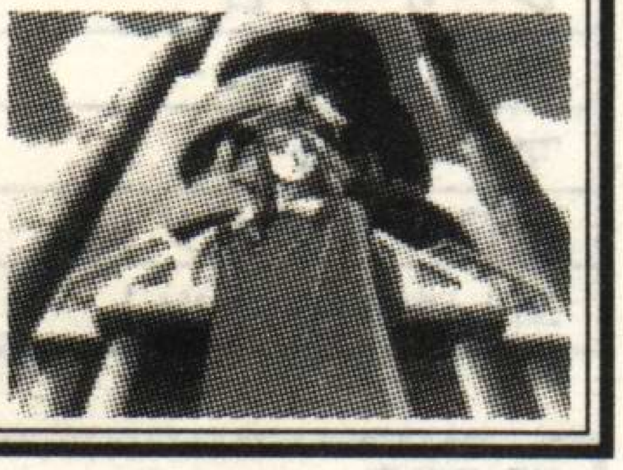
LUNAR 2 ETERNAL BLUE

机种:SS 厂商:角川书店 类型:RPG 媒体 CD－ROM×2

1. 东サイラン沙漠
2. ヒイロの家
3. 青色迷宫
4. 青色塔
5. 青色迷宫

故事开始时,本游戏的男主角ヒイロ和自称是他女友的小赤龙一同盗取一颗宝石,当宝石拿到手后,四周竟燃烧起了火焰,使ヒイロ从半空中摔了下来。当醒来时发现四周被火焰包围,随即马上向出口跑去,刚刚从龙之遗迹洞窟跑出后,洞口便被巨石封住。ヒイロ和赤龙ルビイ兴高采烈地向家中走去,在回去的路上突然间发生了地震,随即一艘巨大的白龙战舰出现在眼前,战舰在ヒイロ面前停下,从战舰中走了自称是新四英雄之一的白骑士レオ。





6. ヒイロの家
7. ラーパの村
8. ラーパの村
9. ラーパの村
10. 西サイラン沙漠

レオ告诉主角ヒイロ不要在这里久留,说这里即将发生战争,并不是他这样小孩子所该在的地方,ヒイロ很不服气地离开了。当回到家中,グェン爷爷正在等着他,并叫他一同到屋顶的了望塔上,在塔上ヒイロ看到对岸青之塔上正有一颗闪着光芒的星星降落到塔中。随后ヒイロ便和グェン爷爷一同进入青色迷宫,并在最深部遇到了神秘的少女ルーシア。这个自称是为完成女神使命的少女自此便加入到队伍当中,在出来时ルーシア竟然受到了破坏神ゾファー的袭击。





11. タルトンの町
12. バルガン船内
13. 星见の森
14. 星龙の塔
15. ランスの树海

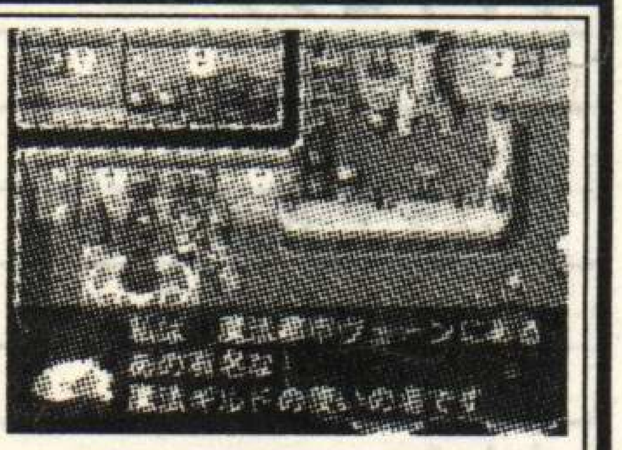
グェン爷爷的魔法似乎并不能解除ルーシア身上的咒语,便叫ヒイロ去ラーバ村找一名叫ロンフア的神官。乘坐帆船很快便可到达ラーバ村,并在酒吧中找到了好赌的神官ロンフア。经过一番周折之后,终于解除了ルーシア身上的咒语,由于使命问题ルーシア独自离去。但很快传来了由于レオ误认为ルーシア是国王的化身,而将其关押在白龙战舰之内,ヒイロ和神官ロンファ一同前往战舰内将ルーシア救出,为了躲避追击,并一齐通过星见の森。





16. キャラバン
17. 树海地下
18. キャラバン
19 テミスの村
20. テミスの山道

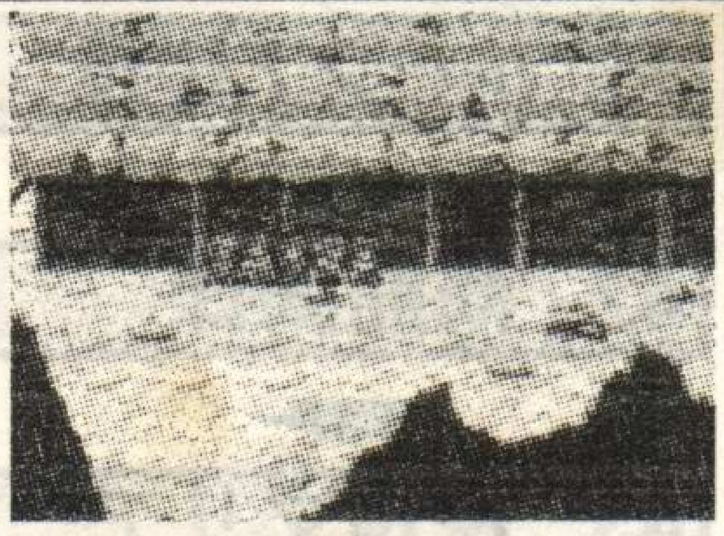
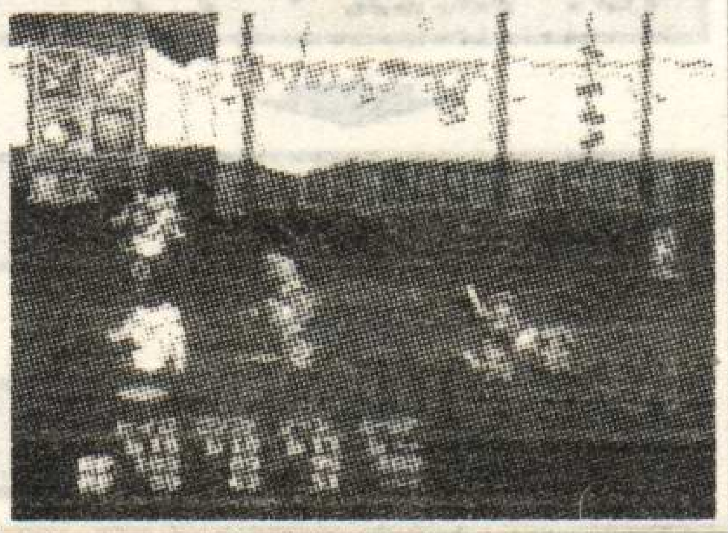
在通过ランスの树海后,遇到了移动马戏团,并遇到了舞娘ジーン,都被其优美的舞姿迷倒,但却不知其内心世界里却也有说不出的苦衷。第二天,众人一同前往右侧的温泉,正在洗温泉时从马戏团处传来了尖叫声,马上赶回后与ジーン一同前往树海地下并打倒里面的BOSS,ジーン此后也加入到主角的队伍中。通过树海便到达了テミスの村,在村中的酒场中遇到了一位蒙面的少女,通过她的指引众人从右面的小路来到了一所荒废的大宅,并将里面的玩具机器人击倒。





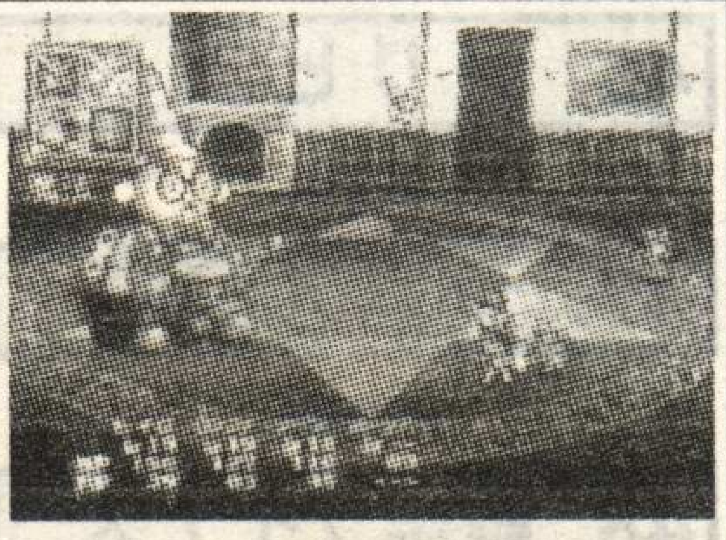
21. はりぼてダンジョン
↓
22. ベント山地
↓
23. ノート村
↓
24. 遇白银骑士レオ
↓
25. カーニバル

将BOSS击倒后，蒙面少女又再次出现，并告知主角他真实的身份是魔法城市新一代继承人，他的名字叫レミーナ。从大屋后面的出口离开，レミーナ拿出家传之宝飞毯让大家乘坐，没想到竟在半空中突然间坠落下来。通过ベント山地来到了以商业交易而文明的ノート村，正要通过村中的大桥时，白龙战舰再次出现，并拦住了去路，レオ指挥大量部下去抓捕ルーシア。众人急忙逃跑，还好没有被レオ的部下抓住，ジーン提议利用马戏团中的魔法矢飞过ノート村，众人都同意这个提议，大家便一起前往马戏团所在的カーニバル。

26. 魔法矢
↓
27. 神团赶至
↓
28. 乘座魔法矢
↓
29. 古代遗迹
↓
30. 回忆

在カーニバル最深部找到了马戏团的团长，此时レオ也带人赶到，团长利用计谋将レオ引向另一个方向，众人便纷纷走上魔法矢。正当要发射的时候，白银骑士レオ竟又回到马戏团，眼看魔法矢就要发射，レオ使出必杀技将魔法矢打到了另一方向，随即魔法矢也向另一方向发射。当众人醒来时，发现竟然是在一所古代遗迹的顶部，ルーシア利用古代咒语打开了古代遗迹的大门，众人纷纷进入。在最底部有一颗类似宝石的物体，当调查时屏幕中竟闪现出LUNAR一代中最终决斗的场景，这似乎使ルーシア联想起什么。此时，又传来了一个阴森的声音。




31. ガレオン出现
↓
32. 白龙炮发射
↓
33. ガレオン出现
↓
34. 返回ノート村
↓
35. ハサン村

随着脚步声出现在大家眼前的人实在是令人吃惊，这个人竟然是一代中的最终BOSS魔法皇帝ガレオン，他与众人交谈了一番，并告知众人暗黑神ゾフアー即将复活，随后便消失在众人面前。当众人离开遗迹后，白龙战舰再次出现，并发出了强力的白龙炮，拦住了众人。正当レオ要抓住ルーシア时，ガレオン再次出现并使用出强力的雷系魔法将レオ击倒，众人趁此机会返回ノート村。回到村后，由于ルーシア的服饰过于明显，ジーン提议让ルーシア在马戏团内挑一身衣服换上，再次又会发生一段有趣的小情节，随后众人便前往ハサン村。




36. 村长家
↓
37. ルーシア离队
↓
38. ルサン雪山
↓
39. 冰封的洞口
↓
40. 雪崩

ハサン村位于地图的北部，终年被大风雪所包围，来到ハサン村的村长家中，得知村长的女儿为了找到草药而单身前往危险的大雪山中，但很长一段时间已经没有回来，村长希望ヒイロ能够前往ルサン雪山找回女儿。ヒイロ答应了下，但这确引起了ルーシア的反对，她认为这样会影响前往圣都的时间，便独自离去，ヒイロ和其他人前往雪山，但却遇到了雪崩，幸亏ルーシア又及时返回，使用魔法将众人救醒，ルーシア告诉ヒイロ她已经认识了救人的重要性，随后便加入了队伍。此时，雪山中的雪怪也出现，大家合力将其击倒。




41. ルーシア出现
42. 帮助同伴
43. 发现マリア
44. 回村
45. 出发

当打倒雪怪后，发现了晕倒在雪地上的村长的女儿マリア，ルーシア上前利用魔法将其救醒，并一同回到了村长家中。为了感谢众人，她竟然想加入到冒险的队伍中，ヒイロ和众人上前劝解，此时マリア的女儿又哭了起来，这使マリア意识到自己的决定是错误的。



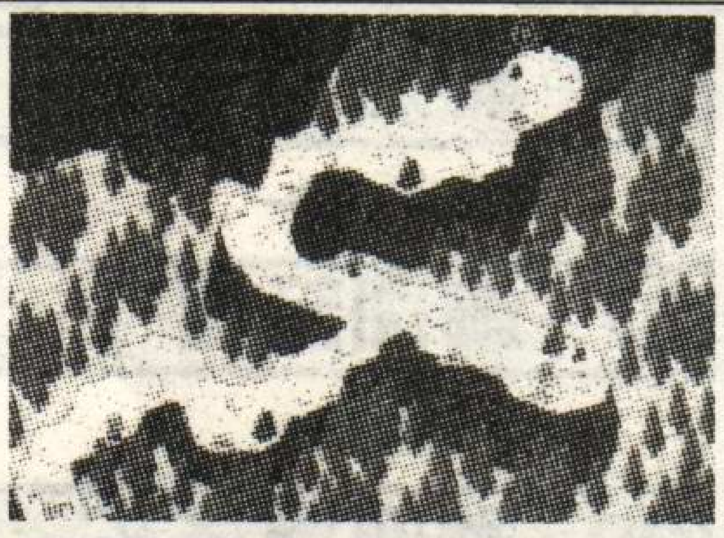




46. メリビア
47. ラムス商店
48. 拳圣ライナス
49. 回忆
50. 前往キカイ

离开ハサン村后，很快便来到了港口都市メリビア，玩过一代的玩家对这里一定很熟悉，在一代中这里是有四英雄之一的兽人麦鲁所管辖的，而现在则是由新四英雄之一的青之拳圣ライナス所管辖，在这里还会遇到一代主角的好友商人ラムス。

与拳圣ライナス交谈后，ジーン又回忆起过去的往事，原来ジーン也曾经是魔龙拳的传人之一，但后来由于拒绝使用魔龙拳杀人而被迫离开，从此再也没有使用过拳法。但为了找到魔龙团的原凶，才加入到主角的队伍。随后众人又一同前往キカイ。

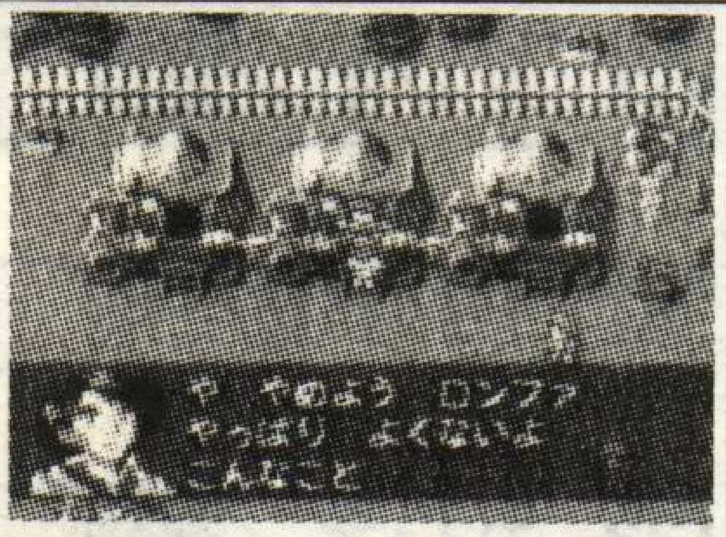


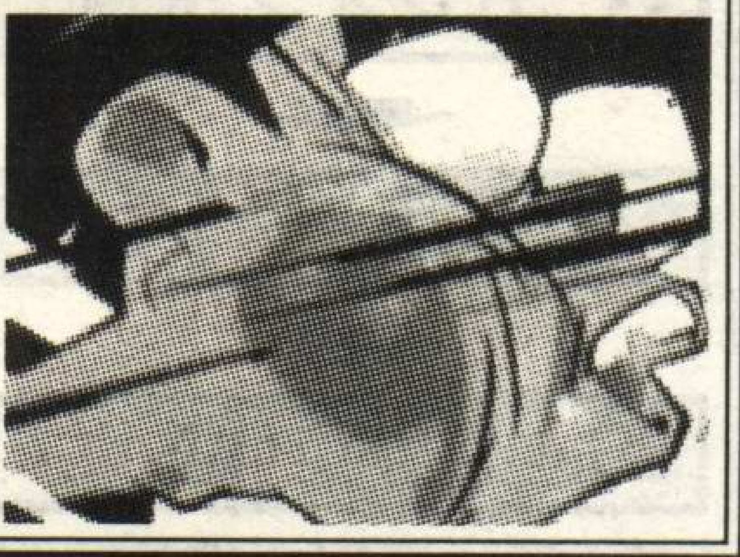


51. 看到小白龙
52. 遇到少年
53. 遭到少年魔龙团的攻击
54. 被抓
55. 仕事

刚一进入キカイ便看到一代中的小白龙，赤龙ルビイ马上追了上去，但找了半天也没有发现，却突然出现了一名身背利剑的少年。少年自称是少年魔龙团的首领，随后便逃走。众人一路追寻，路上竟连续遭到一些孤儿的攻击。

终于进入到少年魔龙团所在的房间，却又中了圈套，被一张大网罩住，画面一转ヒイロ已被囚禁在监牢当中。在两名孤儿的带领下来到首领ナル处，得知这里全是一些孤儿，并不是什么魔龙团，同伴们也都在为孤儿们做着力所能及的事情，ジーン在为大家跳舞，ロンファ也在为孤儿们制作可口的饭菜。



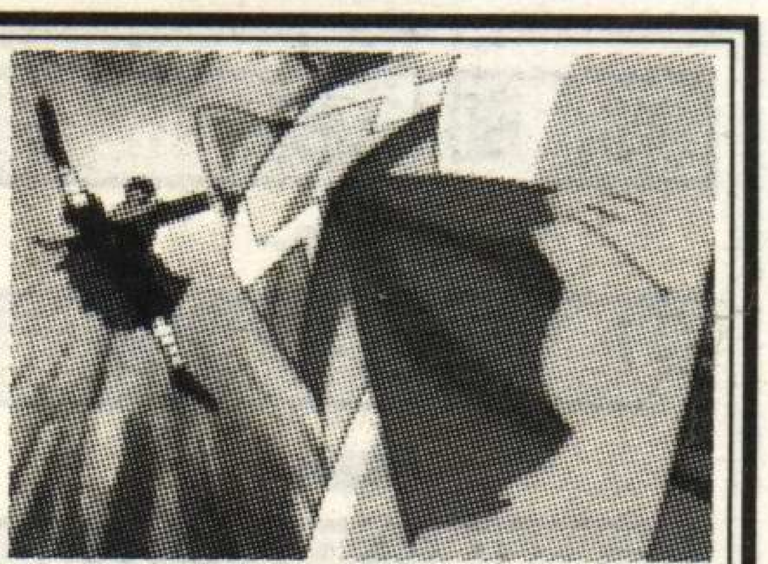




似乎ルーシア更受孤儿们的喜爱，而ルーシア则用优美的歌声来为孤儿们歌唱，ナル对ヒイロ讲述了一些有关魔龙团的事情，正在此时从天台又传来了惊叫声。

ヒイロ急忙赶到了天台，发现魔龙团的首领带领着几名属下劫走了几名孤儿。





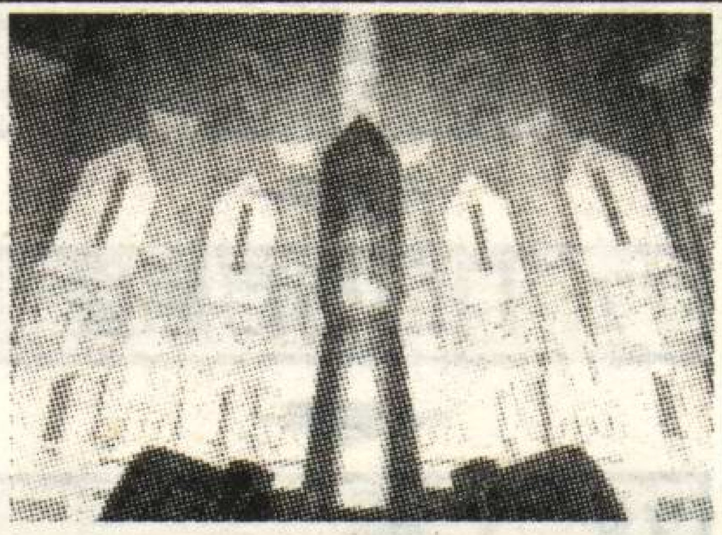


56. 悲鸣
57. 魔龙团抓走小孩
58. 回到メリビア
59. 通过ラムス的地下道
60. 救助小孩

正当ヒイロ等人冲上前阻止的时候，魔龙团带着孤儿从天台逃走。

ナル告诉ヒイロ魔龙团会利用メリビア的地下通道将孤儿带走，而地下通道一端的入口就在ラムス商店。ヒイロ等人一同又返回メリビア，并来到ラムス商店。

通过商店的入口进入地下通道，打开所有的开关便可来到地下通道的最深处，此时会看见头带面具的魔龙团首领正要将孤儿们压到船上，ヒイロ等人马上冲到面前，与魔龙团的属下展开战斗，最终很轻松地获得胜利，ジーン更将魔龙团首领的面具打落。




61. 出口是修练场
62. 回到营地
63. 听到歌声
64. 得到白龙杖
65. 回到魔法城

魔龙团首领似乎怕众人看到他的真实面目，便掩面逃跑，众孤儿们也得救了。从地下通道的另一端脱出后，发现出口竟然是青之拳圣的修练场。

ヒイロ等人回到了孤儿的营地，在前往ナル的途中又听到ルーシア动人的歌声。找到ナル后她为了答谢众人送给了ヒイロ一样贵重的道具“白龙杖”，使用这件道具便可从迷宫中一下子脱出。

众人依依不舍地离开了孤儿的营地后，来到了右方的泉水处，但由于处于涨潮时间，无法通过，众人便在此路宿了一夜。

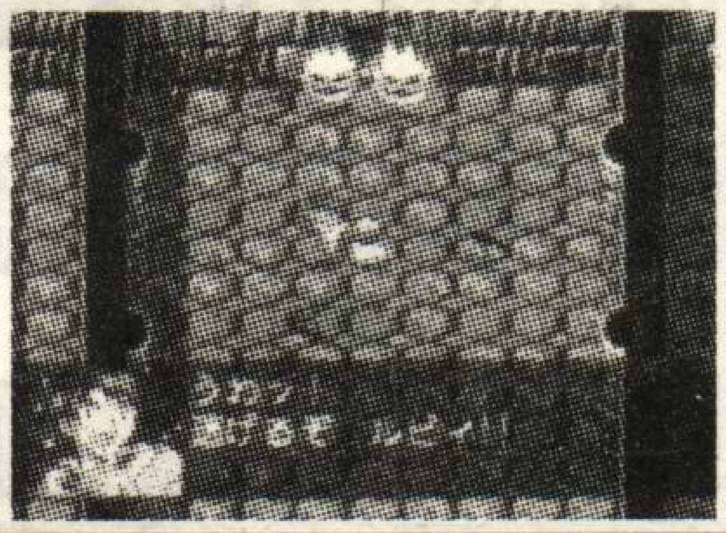



66. 黑魔法师出现
67. 利用转移
68. 进入试练迷宫
69. 进入大屋
70. 被传送走

第二天一早，众人通过了小湖来到了魔法都市，正要进入魔法都市时突然被几名黑魔法师拦住，无论レミーナ怎么解释也不得进入。

无奈之下，レミーナ带着众人由试练之迷宫进入到魔法都市中，试练之迷宫中有几个宝箱，当ヒイロ正要去取时，レミーナ突然拦住说是她的物品。

通过试练之迷宫进入到魔法都市后，众人来到レミーナ所在的房间，在大屋中，新四英雄之一的黑魔法师正在强迫レミーナ的母亲交出魔法都市的控制权，这个条件自然不会被同意。

71. 上楼
72. 劝慰
73. 进入水门
74. 野宿
75. 海港のアザベ

黑魔法师竟然使出卑鄙的手段，利用魔法将レミーナ的母亲抓走，レミーナ正要上前阻止时，黑魔法师也使用魔法将自己转移走。

悲伤的レミーナ跑到屋顶上，为自己身为魔法都市的继承人而无法阻止黑魔法师捉走自己的母亲而感到伤心。ヒイロ等众人上前进行劝慰，很快レミーナ又恢复了平时的信心。

为了尽早赶到圣都，众人马上起身通过魔法都市右侧的水门，很快便来到了海港のアザベ，进到港口后，首先是要到各处去收集一些情报。




76. 巨大女神像
↓
77. 几口右方房屋
↓
78. 上船
↓
79. 起火
↓
80. 上塔

刚一进到港口便会被巨大的女神像所吸引，但不知为了什么，女神像的双手捧着一团火焰。

ロンファア带着众人来到了他朋友所在的房间，到了深夜，众人正准备悄悄地遛到船上去，但很快便发觉所上的船竟然是白龙战舰，随后便被レオ以及其属下所包围。

虽然众人拼命抵抗，但毕竟难以阻挡人海战术，还是被纷纷捉住。正当レオ要举刀向ルーシア砍去时，ヒイロ竟然用自己的身体挡住的レオ的去路，并向レオ辩解ルーシア并不是恶魔的化身，レオ似乎并不以为然，但此时海港竟然被火海所包围。



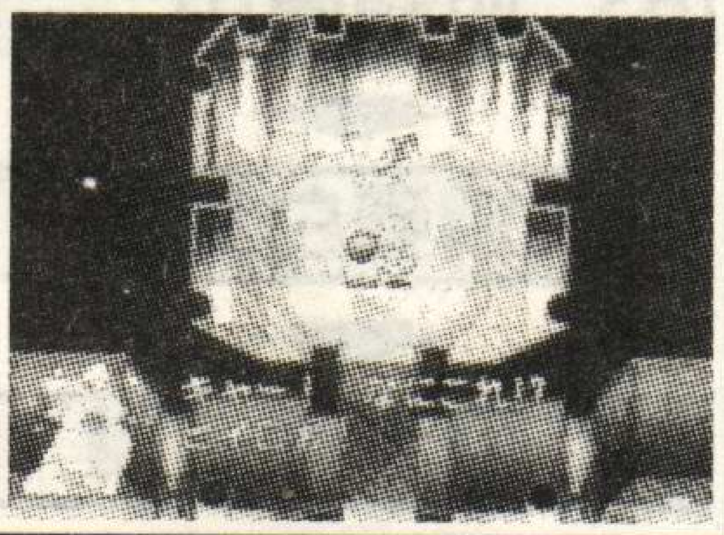




レオ认为这一切都是ルーシア所造成的，而ヒイロ则解释是由女神像手中的火焰所造成的，レオ为了证明原由，便与ロンファア和ヒイロ一同前往女神像调查。通过高塔终于来到女神像手捧火焰的地方，发现果然火焰是魔物变化所成。







81. 灭火
↓
82. 回船
↓
83. マウリ出现
↓
84. 出海
↓
85. 船头

レオ与ヒイロ和ロンファア合力将魔物打倒，女神像水中火焰也随即消失，港口中的火势也渐渐减小。

众人下塔回船后，レオ意识到自己错误的行为，并将捆绑ルーシア身上的绳索一一砍断。为了弄清究竟，レオ带领众人一同前往圣都去询问女神アルテナ。

正在此时，失踪多年的レオ的妹妹マウリ突然出现，并使用火魔法将众人困在船中，ロンファア与其是青梅竹马的朋友，但似乎マウリ已经忘记过去的一切，并变得十分邪恶，还自称自己也是四英雄之一，在ロンファア多次劝说之下还是离去了。





86. 圣都
↓
87. カレオン再现
↓
88. 进城
↓
89. 战斗
↓
90. 被关押

レオ带着众人乘坐白龙战舰一同出海前往圣都，在途中ルーシア独自站在船头思索着什么，ヒイロ上前主动交谈，但ルーシア似乎有什么心事，很快便离开。

不久白龙战舰带着众人来到了圣都，刚要进城，カレオン突然出现，并称自己是龙之勇者，随后便离去。众人进城由于目的不同便暂时解散，ルーシア去找女神，ジーン去找青之拳圣，ロンファア去找マウリ，レミーナ则去找黑魔法师。而主角则随ルーシア一同前去找女神，见到女神后ルーシア的反应竟然是向女神发起攻击，但却被カレオン击倒后关押了起来。





91. 救友
92. 救ルーシア
93. 暗黑神ゾファー
94. 第五塔
95. 召回

当ヒイロ醒来时发现自己已被关在电网之中，正当一愁莫展时レオ突然出现，并打开开关将ヒイロ救出。

ヒイロ和レオ又一同将其他几名同伴解救出来，从每个人的口中都得知各自被捕的经历。随后众人又一同前往地下解救ルーシア。

在进入广场时偷听到カレオン与ルーシア的交谈，得知暗黑神ゾファー将要复活，趁カレオン离开之即众人将ルーシア救出，从她口中得知刚才见到的女神是假的，真正的女神被关押在圣都隐藏的第五塔中，由ルーシア带着众人从天台跳到第五塔前。



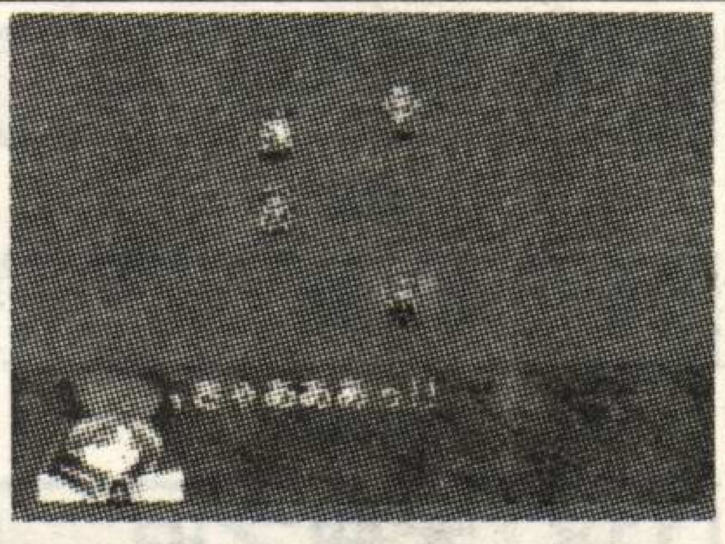


96. 少年处
97. 取得白龙力
98. 进白龙洞
99. 撞毁冰柱
100. 打倒白魔龙

但此时众人的实力并不能解除对女神的封印，此时竟然カレオン再次出现，眼看就要全军覆没之即，众人被一股神秘的力量召回孤儿所在的营地。

从ナルロ中得知他原来是白龙守护者，但由于某天カレオン的出现夺去了他的特殊能力，所以目前无法帮助主角去解救女神，但却告知解救女神首先要解开四龙的封印。随后将白龙之力交与主角并告诉ヒイロ白龙所在的具体位置。

众人乘船来到白龙洞，在洞中要利用怪物将挡住路的冰柱撞碎方能进到最深层。





101. 取得白龙力
102. 拳法街ホーン
103. 格斗大全出场
104. 比武场
105. 青龙洞

在最深层见到了白龙，但这并不是真正的白龙，而是一只白魔龙，将其打倒后进入后面的洞口便会见到在水晶中沉睡的白龙。ヒイロ使用白龙力唤醒了白龙，并得到了白龙之纹章。

ルナ又告诉ヒイロ青龙之力在青之拳圣手中，为了取得青力之力，众人来到了拳法街ホーン，并从长老手中取得格斗大会的出场证。

随后乘船来到了右面的比武场，经过几轮比较之后终于获得冠军，随后ジーン又与青之拳圣进行一对一的绝斗，胜利后便可以取得青龙之力。





106. 被困
107. 飞空城
108. ザバシク矿山
109. 打倒ボーカン
110. 降落

取得青龙之力后又进入到青龙洞打倒青魔龙，唤醒了青龙并取得了青龙之纹章。当离开青龙洞后，白龙战舰被黑魔法师所控制的飞空城所放射出的魔法所控制无法移动，只得暂时徒步前往飞空城。

通过ザバシク矿山来到了飞空城的内部，并找到了黑魔法师ボーカン，经过一轮交战后将其击败，得到了黑龙之力，レミーナ又在旁边的房间中找到了母亲。此时，由于ボーカン失去了魔力，致使飞空城快速坠落，眼看要落地的瞬间，ルーシア利用魔法令飞空城平稳着落，ホーカン告诉ヒイロ黑龙洞就在矿山之中。



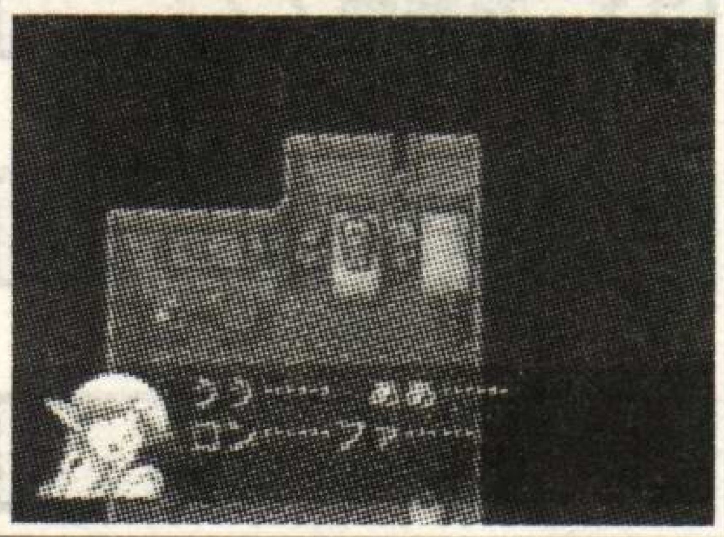


111. 黑龙洞
↓
112. 矿洞下
↓
113. 返回故乡
↓
114. 遇レオ
↓
115. ソフアー的血

回到矿坑后，利用ボーカン所给的矿坑钥匙打开原先锁住的大门进入黑龙洞，打倒黑魔龙唤醒黑龙取得黑龙之纹章，随后便可离开。

接下来就是要取得赤龙之力，而赤龙之力则是被マウリ所收藏，众人回到了レオ的故乡，在刚进村时看到了站在山崖上的レオ，上前去与其交谈，后得知他为了维护正义要亲手除掉变为邪恶的妹妹。ロンファ告诉ヒイロ，マウリ是原来由于使用了ソフアー的血所造成了现在的后果，但利用女神之泪可以使其恢复，令マウリ不再受ソフアー之血的控制，恢复正常。





116. 西方神殿セレオム
↓
117. 取得
↓
118. 天使之泪
↓
119. 进入内心
↓
120. 打倒恶魔

众人来到西方神殿セレオム，在左侧的迷宫中取得了天使之泪，便快速赶到大堂中央，此时レオ正要举剑向マウリ砍去，幸亏众人及时赶到。正当ロンファ向マウリ使用天使之泪时，マウリ又会被恶魔之血控制化身为魔物并向ヒイロ展开攻击。

然而，ロンファ则进入到マウリ的内心世界，帮助她回想起过去的一切，然而此时外面的战斗依然继续，最终双方取得了胜利，ロンファ使マウリ恢复了记忆，ヒイロ等人也将魔物打败（在战斗过程中要注意的是尽量只攻击燃烧起来的怪物头部）。





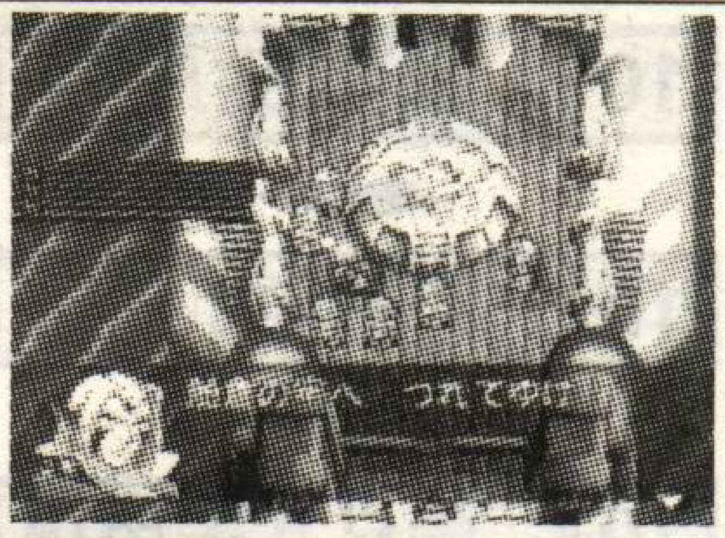
121. 回复
↓
122. 赤龙洞
↓
123. 少年ナル出现
↓
124. 与赤龙融合
↓
125. ソフアー复活

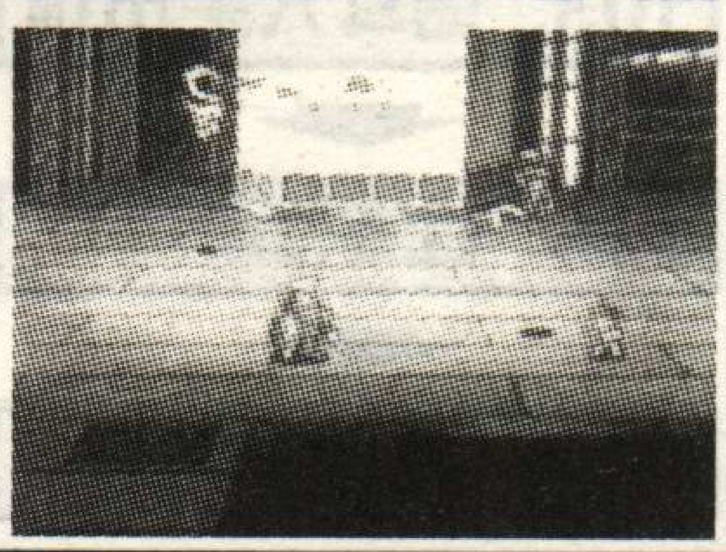
マウリ恢复到正常，众人都十分高兴，マウリ也将赤龙之力交给了ヒイロ。

ヒイロ等人又前往赤龙洞，打倒赤魔龙，正当要唤醒赤龙时，不知何原因并没成功，正在这时少年ナル又再次出现并指引赤龙ルヒー与沉睡中的赤龙融合。

当ルヒー与赤龙成功融合后，ヒイロ便取得了最后一块赤龙之纹章。

众人正准备离开赤龙洞时，惊人的事情发生了，在另一端假女神为了获得永远的美和权力，竟不惜出卖自己的生命，令暗黑神ソフアー复活。



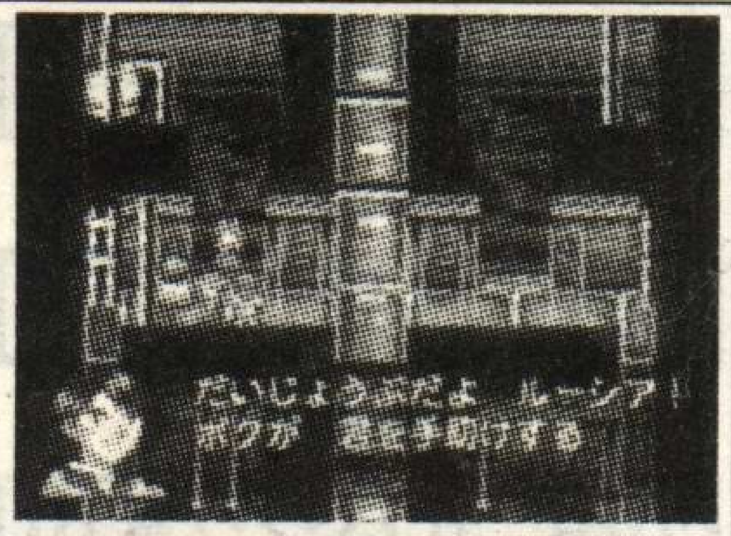




ソフアー复活后刹时间天变地异，ルーシア也感到邪恶的力量正在慢慢地强大起来，时间越来越紧迫了，众人决定马上前往圣都解救女神アルテナ。

众人马上乘坐白龙船前往圣都，此时圣都已浮在了上空，利用四龙之力解开了封印。







126. 圣都
↓
127. カレオン出现
↓
128. 保护
↓
129. 进城
↓
130. 打倒假女神

圣都原本被结界所保护无法进入,ルーシア念起咒语,白、青、黑、红四条巨龙随即出现在天空,一同向圣都冲了过去,结界也随即被冲破。

ヒイロ一行人进入到圣都后,カレオン又再次出现,但此次并未向众人展开攻击,似乎他的心中另有打算。在圣都的王宫内,众人找到了假女神。

假女神惊恐地不断喊着暗黑神的名字,果然暗黑神的声音传来了,但他并不是来完成对假女神的誓言,而是将假女神变成魔物并向ヒイロ众人展开攻击,经过一番苦战后,终于取得了胜利。





131. 救女神
↓
132. ナル出现
↓
133. ルーシア离去
↓
134. 魔王复活
↓
135. ルーシア被吸收

打倒假女神后在ルーシア的带领下,进入到第五塔中找到了女神。此时,ナル也出现了,女神アルテナ并不是众人想象中的样子。

女神向大家讲述了ルーシア才是真正的女神转生,只有她才具备打倒魔王的能力,此时屏幕中也出现了一些一代中的画面。ルーシア知道自己肩负的使命后便独自一人离去了。

此时魔王已经复活,然而此次魔王的魔力以ルーシア现在的能力是无法将其打倒的,面对着巨大的魔王,ルーシア也束手无策。



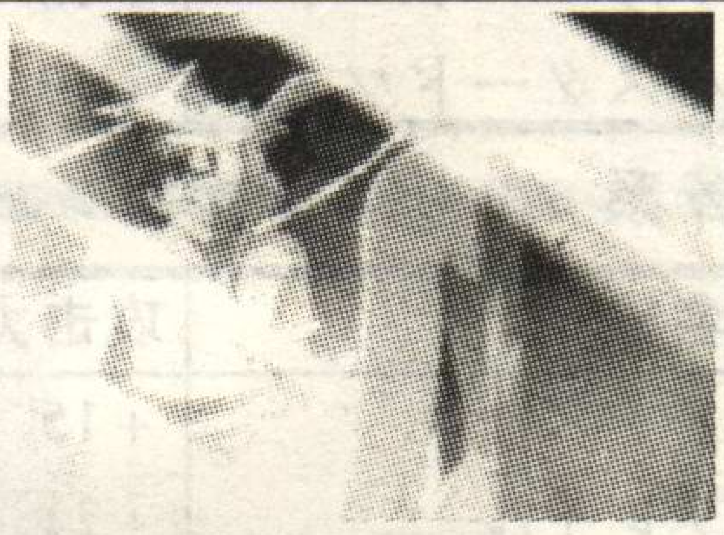


136. 转移
↓
137. 屋顶
↓
138. 找回仲间
↓
139. 打倒カレオン
↓
140. ENDING

正当魔王要向ヒイロ使用魔法时,ルーシア奋力挡住魔王的攻击,但自己也被魔王吸收到体内,ルーシア使用最后的魔力将众人转移到魔法都市。

ヒイロ在魔法都市中逐一与仲间交谈后再次回到屋顶,此时カレオン又出现了,并向ヒイロ展开攻击,此仲间们也纷纷赶至,凭借着坚定的意识和不屈的精神终于打倒了カレオン。

カレオン在最后将魔剑交给主角,并要求主角一定要打倒魔王,随后便消失在风中。原来是魔王令他复活,但カレオン并不想被魔王所利用。







众人满怀信心一同赶到了魔王所在的城市,经过几层复杂的迷宫终于见到了魔王,但此时ルーシア已被他吸收到体内,魔王已经强大到不受任何伤害的地步,但ルーシア利用自己残存的意识终于摆脱了魔王的控制,众人合力终于将魔王击倒。

地球又恢复了和平,众人纷纷回到自己的故乡,ヒイロ与ルーシア一同返回了故乡,但是ルーシア还是决定要回到青色行星 LUNAR。

游戏到此也告一段落,ヒイロ是否能找回ルーシア呢?就要看玩家在特别篇中的表现了。





武器一览表

短剑系

名称	攻击力	备注
短剑	+2	回数+1
冒险者の短剑	+5	回数+1 器用、敏捷+2
星の短剑	+20	回数+1 幸运+7,给收 MP 能力
さびた短剑	+0	回数+1
クラッシュソード	+70	器用、敏捷-5
ルーンブレード	+57	精神、魔防+2
プラチナブレード	+67	敏捷+5
战士の剑	+76	器用+5
黑水晶の剑	+85	精神+5
マスターソード	+94	防御、器用、敏捷、移动+2
魔剑ガルシオン	+100	精神、魔防+9(希莱专用)
アルテナの剑	+111	防御、器用、敏捷、精神、魔防、移动、幸运+7(希莱专用)
ディフェンダーソード	+65	防御、魔防+5(里奥专用)
圣剑ホワイトファング	+94	器用+20(里奥专用)
无铭の剑	+105	防御、魔防、移动+5(里奥专用)

长剑系

名称	攻击力	备注
ショートソード	+17	
ロングソード	+23	
ブロードソード	+31	
シルバーソード	+40	魔防+5
バスタードソード	+49	

棒系

名称	攻击力	备注
メイス	+15	
フレイル	+21	
银のメイス	+33	
こはくのメイス	+42	
精神のメイス	+50	
仪式のメイス	+58	
武神の铁球	+72	
黑水晶のメイス	+80	
祈りのメイス	+88	
圣なるメイス	+93	精神、魔防+8
裁きのメイス	+100	防御、魔防+10

爪系

名称	攻击力
铁の爪	+55
黑铁の爪	+66
白虎の爪	+77
斗神の铁拳	+87
鬼神の爪	+99
怒りの爪	+60

扇子系

名称	攻击力
踊り子の扇	+24
铁の扇	+29
银の扇	+36
白银の扇	+43
舞姬の扇	+50

杖系

名称	使用效果
魔道士の杖	魔法之弹
震击の杖	石之弹
雷光の杖	唤出雷电
水流の杖	冰之矢
火球の杖	火之玉
风击の杖	疾风攻击
大地の杖	巨石攻击
雷云の杖	雷电攻击
冻气の杖	冷气攻击
业火の杖	火炎攻击
岚の杖	唤出龙卷风
贤者の杖	封去敌人的强力魔法
盗っ人の杖	盗取敌人的道具或金钱

防具及装备一览表

盾牌系

名称	防御能力	备注
木の盾	+2	
ナベのふた	+20	除回数外各能力+2
圣なるナベふた	+5	
铁の盾	+10	
银の盾	+15	
钢の盾	+20	
白银の盾	+25	
战士の盾	+31	
黑水晶の盾	+36	
剑匠の盾	+42	
龙神の盾	+50	(希莱专用)
光の盾	+46	魔防+4(里奥专用)

护腕系

名称	防御能力	备注
リスト	+3	
银糸のリスト	+8	
白银のリスト	+13	
マジカルリスト	+18	
贵石のリスト	+22	
魔眼のリスト	+27	
光糸のリスト	+33	
封印のリスト	+40	妮美娜专用

衣服系

名称	防御能力	可装备人物	备注
ふだん着	+3	全员	
冒险者の服	+6	全员	
青パジャマ	+3	全员	睡眠状态,回复 HP
赤パジャマ	+3	全员	睡眠状态,回复 HP
黄パジャマ	+66	全员	睡眠状态

腕轮系

名称	防御能力
腕轮	+4
铁の腕轮	+8
银の腕轮	+12
钢の腕轮	+17
白银の腕轮	+22
宝玉の腕轮	+27
黑水晶の腕轮	+32
退魔の腕轮	+38
降临の腕轮	+44

护手系

名称	防御能力
タカのコテ	+26
黑豹のコテ	+31
虎のコテ	+36
拳王のコテ	+43

舞衣系

名称	防御能力
踊り子のドレス	+14
フレアドレス	+18
毛皮のドレス	+26
シルクのドレス	+34
舞姬のドレス	+42

道着系

名称	防御能力
タカの道着	+53
黑の道着	+61
虎の道着	+59
拳王の道着	+77

铠甲系

名称	防御能力	可装备人物	备注
革のヨロイ	+12	希莱、朗华	
锁かたびら	+18	希莱、朗华	
铁のヨロイ	+26	希莱、里奥	
银のヨロイ	+32	希莱、里奥	
白银のヨロイ	+40	希莱、里奥	
战士のヨロイ	+48	希莱、里奥	
黑水晶のヨロイ	+56	希莱、里奥	
剑匠のヨロイ	+64	希莱、里奥	
龙神のヨロイ	+75	希莱	
圣骑士のヨロイ	+70	里奥	器用、敏捷、精神、魔防+5

神官服系

名称	防御能力	可装备人物	备注
神官着	+23	朗华	魔防+1
清めの礼服	+30	朗华	魔防+2
仪礼の礼服	+37	朗华	魔防+3
清贫の礼服	+44	朗华	魔防+4
守りの礼服	+52	朗华	魔防+5
司祭の礼服	+60	朗华	魔防+6
圣者の礼服	+70	朗华	魔防+7
大バクチのヨロイ	随机	朗华	魔防+8

长袍系

名称	防御能力	备注
ローブ	+13	精神、魔防+1
银糸のローブ	+17	精神、魔防+2
毛皮のローブ	+21	精神、魔防+3
魔道士のローブ	+30	精神、魔防+4
加护のローブ	+40	精神、魔防+5
魔眼のローブ	+50	精神、魔防+6
光糸のローブ	+60	精神、魔防+7
贤者のローブ	+70	精神、魔防+8

头部护具

名称	防御能力	可装备人物	备注
革のボウシ	+2	希莱、里奥	
铁のカブト	+5	希莱、里奥	
银のカブト	+9	希莱、里奥	
钢のカブト	+13	希莱、里奥	
白银のカブト	+17	希莱、里奥	
战士のカブト	+21	希莱、里奥	
黑水晶のカブト	+25	希莱、里奥	
剑匠のカブト	+29	希莱、里奥	
龙神のカブト	+35	希莱	
狮子のカブト	+34	里奥	
バンダナ	+1	朗华	
はでなバンダナ	+3	朗华	
银糸のバンダナ	+6	朗华	
幸运のバンダナ	+9	朗华	幸运+2
精神のバンダナ	+12	朗华	精神+2
魔除けのバンダナ	+15	朗华	魔防+2
祈愿のバンダナ	+18	朗华	精神、魔防+1
心眼のバンダナ	+21	朗华	器用、精神+1
守护のバンダナ	+24	朗华	魔防+5
奇迹のバンダナ	+27	朗华	攻击、器用、敏捷、精神、魔防、移动、幸运+4
ヘアバンド	+3	珍、妮美娜	
银の发饰り	+6	珍、妮美娜	
白银の发饰り	+9	珍、妮美娜	
宝玉の发饰り	+12	珍、妮美娜	
精灵の发饰り	+15	珍、妮美娜	
金のかんざし	+18	珍、妮美娜	
黑水晶の发饰り	+21	珍、妮美娜	
圣铃の发饰り	+24	珍、妮美娜	
ネムリンのリボン	+8	珍、妮美娜	魔防+8
阿修罗の发饰り	+30	珍(武)	
梦幻のリボン	+30	妮美娜	幸运+2
安全第一	+15	希莱、朗华、里奥	幸运+2

道具一览表

名称	效能	范围
いやしの药	HP 小量回复	单体
いやしの木の实	HP 大量回复	单体
いやしの果实	HP 完全回复	单体
生命の宝珠	同伴全员 HP 大量回复	全员
星くずの光	MP 小量回复	单体
白银の光	MP 完全回复	单体
飞龙のツバサ	返回迷宫入口	特殊
毒消し草	解除中毒状态	单体
清めの水	解除麻痹状态	单体
圣なる水	解除所有异常状态	单体
ティスペルドリンク	解除数值变化	单体
天使の泪	恢复战斗能力	单体
白龙のツバサ	脱离迷宫,可无限次使用	特殊
ルーシアのメダリオン	可回到曾到过的地方	特殊

特殊装备

名称	作用
天使の指轮	气绝时自动回复一次
いやしの指轮	战斗时每回合回复 HP
星くずの指轮	战斗时每回合回复 MP
身かわしの指轮	以一定确率回避敌人攻击
シールドリンク	减轻物理系的损伤率
フォースリング	减轻魔法系的损伤率
守りの指轮	提高"防御"值
耐魔の指轮	提高"魔防"值
幸运の指轮	提高"幸运"值
バリアリング	提高"防御""魔防"及值
守护の指轮	因应能力值提高"防御"值
抗魔の指轮	因应能力值提高"魔防"值
地龙の指轮	减轻雷与风魔法的损伤率
雷神の指轮	减轻地与水魔法的损伤率
ミヅチの指轮	减轻雷与火魔法的损伤率
风凰の指轮	减轻水与风魔法的损伤率
风神の指轮	减轻火与地魔法的损伤率
精灵の护符	减轻所有属性魔法的损伤率
リフレッシュリング	防止毒攻击
レジストリング	防止麻痹
ウェイクリング	防止被催眠
アミュレット	防止被魔封
タリスマン	防止混乱
フレッシュリング	防止毒攻击、麻痹、催眠
クリアリング	防止混乱、被魔封
三连リング	防止全部异常状态
デーモンリング	可得到绝大的魔法防御力
ガウスの首饰り	战斗时能回复体力
レミーナのガマグチ	战胜时能增加获得的金钱数目

纹章一览

名称	作用
地の纹章	能使用地系的魔法
雷の纹章	能使用雷系的魔法
水の纹章	能使用水系的魔法
火の纹章	能使用火系的魔法
风の纹章	能使用风系的魔法
封魔の纹章	能封住特殊技的神秘纹章
魅惑の纹章	能令敌人混乱
锁の纹章	能麻痹敌人
毒蛇の纹章	封有剧毒之力的纹章
梦魔の纹章	封有令敌人入睡的魔法
魔眼の纹章	能提高精神力
报复の纹章	反弹攻击
圣光の纹章	攻击时能给收 HP,装备杖时无效
战士の纹章	能提高攻击力
チロの纹章	能提高敏捷度
狩人の纹章	能提高器用值
シロの纹章	能提高移动力
疾风の纹章	增加攻击回数,装备杖时无效
魔神の纹章	普通攻击变成范围攻击,装备杖时无效
鬼神の纹章	普通攻击变成贯通攻击,装备杖时无效
魔剑の纹章	能将纹章之力传到武器之上
女神の纹章	能将纹章力量再度提升
白龙の纹章	能使出"白龙の守り"及提高各数值
赤龙の纹章	能使出"赤龙の守り"及提高各数值
青龙の纹章	能使出"青龙の守り"及提高各数值
黑龙の纹章	能使出"黑龙の守り"及提高各数值

主要角色魔法及特殊技一览

ンフア

名称	效果	目标范围	消费 MP	所需等级
いやしの手	回复一人 HP	单体	4	LV1
いやしの祈り	回复全员 HP	全体	12	LV2
やすらぎの祈り	大幅回复全员 HP	全体	20	LV35
加护の御手	每回合回复小量 HP	单体	5	LV15
加护の祈り	每回合回复小量 HP	全体	20	LV42
复活の手	弄醒已气绝的同伴	单体	12	LV21
奇迹の御手	弄醒并完全恢复已气绝同伴的状态	单体	24	LV47
归还の祈り	返回迷宫入口	特殊	2	LV16
怒りのダイス	以掷骰子的点数决定攻击的威力	单体	2	LV3
运命のダイス	以赌"单双"决定目标,胜则攻击敌人,败则自伤其身	全体	5	LV13
复活の大バクチ	掷出硬币金色面全员复活,黑色面回复 HP	全体	20	LV31
辉きの御手	吸取敌人 HP 给自己	单体	8	LV26
光辉の祈り	吸取敌人 HP 给己方全员	全体	24	LV39
清めの手	解除一人的异常状态	单体	3	LV15
清めの祈り	解除全员的异常状态	全体	18	LV54

レミーナ

名称	效果	目标范围	消费 MP	所需等级
ファイアブラスト	向敌人发出火球攻击	单体	4	LV1
ノヴァフレイム	发出无数火球攻击敌人	单体	7	LV22
フレイムサークル	以圆形的火炎阵攻击敌人	范围	7	LV2
ノヴァフロージョン	以巨型火柱攻击敌人	范围	12	LV31
フレイムストライク	放出无数火球向敌人头上降下	全体	10	LV15
インフェルノ	发出灼热火炎向敌人头上降下	全体	24	LV34
フリースアロー	发出冰之矢攻击敌人	单体	4	LV3
トライフリーズ	发出3枚冰之矢攻击敌人	单体	6	LV27
コールドサークル	以圆形的冻气阵攻击敌人	范围	7	LV4
アイスクレシェント	在敌人头上降下巨大冰块	范围	12	LV43
コールドストーム	以冷气风暴攻击敌人	全体	10	LV17
ラウドコールネス	在敌人头上降下无数巨大冰块	全体	17	LV44
エンクローズ	封去敌人的魔法及特殊技	单体	3	LV13
メガクローズ	封去敌人的魔法及特殊技	范围	9	LV38
マジックスチール	夺取敌人的 MP	单体	1	LV36
カタストロフ	发起天地异变的最强攻击魔法	全体	44	LV56
ディスペルマジック	降除一切数值变化效果	单体	3	LV23
イレースマジック	降除一切数值变化及属性效果	全体	9	LV33
グラントウェポン	利用炎之力令攻击力上升	单体	6	LV20
グラントアームズ	利用炎之力令攻击力大幅上升	单体	12	LV46
グラントシェル	利用水之力令防御力上升	单体	6	LV25
グラントシールド	利用水之力令防御力大幅上升	单体	12	LV40
マジカルシールド	以魔法墙壁防御敌人直接攻击	特殊	18	LV50

レオ

名称	效果	目标范围	消费 MP	所需等级
シュートストーン	向敌人放出石头弹	单体	4	LV6
ストーンバレット	向敌人放出巨型岩石	单体	7	LV37
ロッククラッシュ	在敌人头上降下巨大岩石	范围	7	LV16
ランドクラッシュ	在敌人头上引起岩石爆炸	范围	12	LV36
ルナクエイク	于局部地域引发地震	全体	10	LV21
ランドブレイク	唤出石柱攻击敌人	全体	17	LV38
连武击	以连续技攻击敌人	单体	6	LV1
光轮弹	以剑集光攻击敌人	范围	14	LV11
圣光斩	吸取敌人 HP 的剑技	单体	18	LV55
光波斩	以光之刃将敌人切断	全体	15	LV26

ヒイロ

名称	效果	目标范围	消费 MP	所需等级
舞空斩	跳向敌人使用出强力一击	单体	6	LV7
旋风斩	用冲击波将敌人切开	范围	10	LV16
烈空斩	攻击直线范围内的敌人	直线	14	LV30
爆气斩	爆发出斗气攻击敌人	全体	20	LV43
飞翔天舞斩	由希莱编创出的最强剑技	单体	24	LV55
プーメラン	抛出回力镖攻击敌人	单体	3	LV1
クロスブーメラン	抛出两把回力镖攻击敌人	单体	5	LV24
エアーショック	使用风之力攻击敌人	范围	7	LV10
ワールウィンド	使用龙卷风攻击敌人	范围	12	LV27
ウィンドストーム	使用暴风之力攻击敌人	全体	10	LV20
トルネード	使用巨大龙卷风攻击敌人	全体	20	LV43
ウィンドシールド	召出风之障壁令回避力提高	自身	6	LV33

ジーン

名称	效果	目标范围	消费 MP	所需等级
毒蛾のステップ	令敌人中毒的舞蹈	单体	6	LV5
蝴蝶の舞い	令敌人中毒的舞蹈	范围	9	LV20
眠りのステップ	令敌人睡眠的舞蹈	单体	5	LV8
梦见の舞い	令敌人睡眠的舞蹈	范围	9	LV23
雀蜂のステップ	令敌人麻痹的舞蹈	单体	7	LV11
女王蜂の舞い	令敌人麻痹的舞蹈	范围	12	LV26
魅惑のキッス	令敌人混乱的舞蹈	单体	7	LV17
情热のベーゼ	令敌人混乱的舞蹈	范围	14	LV29
龙神掌	放出斗气攻击敌人	单体	9	LV1
流星脚	以直线高速踢向敌人	直线	14	LV36
青龙烈波	向周围放射出斗气	特殊	15	LV41
真・青龙烈波拳	一击向全疗敌人放射出斗气	全体	24	LV46



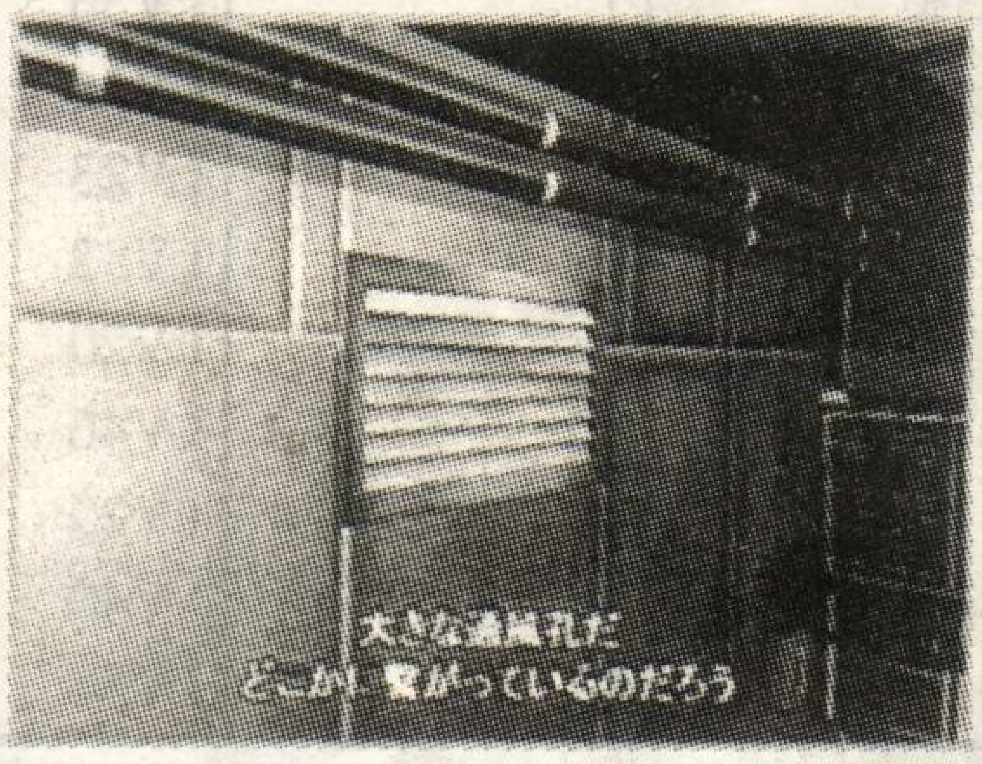
系统解说及完全攻略

深海恐惧

机种:SS　厂商:SEGA　类型:AVG　媒体:CD　ROM×2

神秘的系统部分将全部明朗化!

玩者将操作主人公,自由地探索由CG和多边形表现的3D空间。可以说这是和怪物的战斗较多,动作要素非常强的作品。而且,比如可携枪移动、后退一类的本作特有的操作方法,必须要去把握。



▶在由于潜水艇的横向变换方向而引起地图的变化时,通风孔起着重要作用。

游戏中的4个基本动作

1. 移动(走动&前冲)

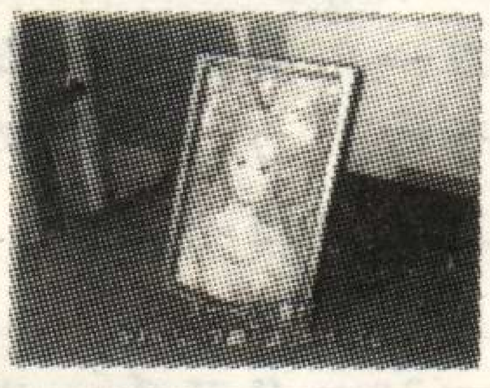
用方向键可移动。由于操作方法独特,一边玩一边去慢慢适应吧。



按住B,移动后去前冲

2. 调查&讲话

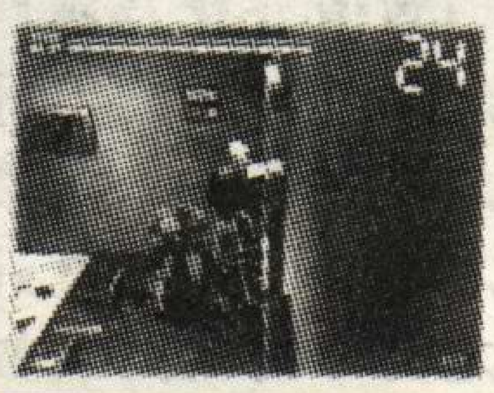
和人们的会话,是重要的情报来源。而且还可以取得特别的道具。



按住A或C便可

3. 拔枪瞄准射击

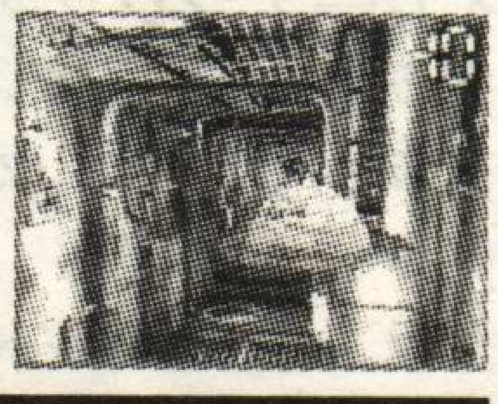
只要去武器库,子弹可无限制地被提供。



按住R举枪
A或C便可进行射击

4. 使用道具

使用道具的简单呼出方法如下,而且游戏中还设计了热键供使用。



Z键就是热键

操作解说

上	前进
下	后退
左	右回转
右	右回转
A、C	决定/调查/开门/攻击(使用武器时)
B	DASH
X	ITEM 画面
Y	MAP
Z	热键
L	瞄准敌人攻击
R	使用武器
START	MENU 画面

从游戏画面得到的几种重要情报

空气气槽

室内一旦无氧,此气槽的氧气就开始减少。调节器内氧气量用蓝色表示,约翰的肺内氧气量用红色气槽表示。

△HP气槽

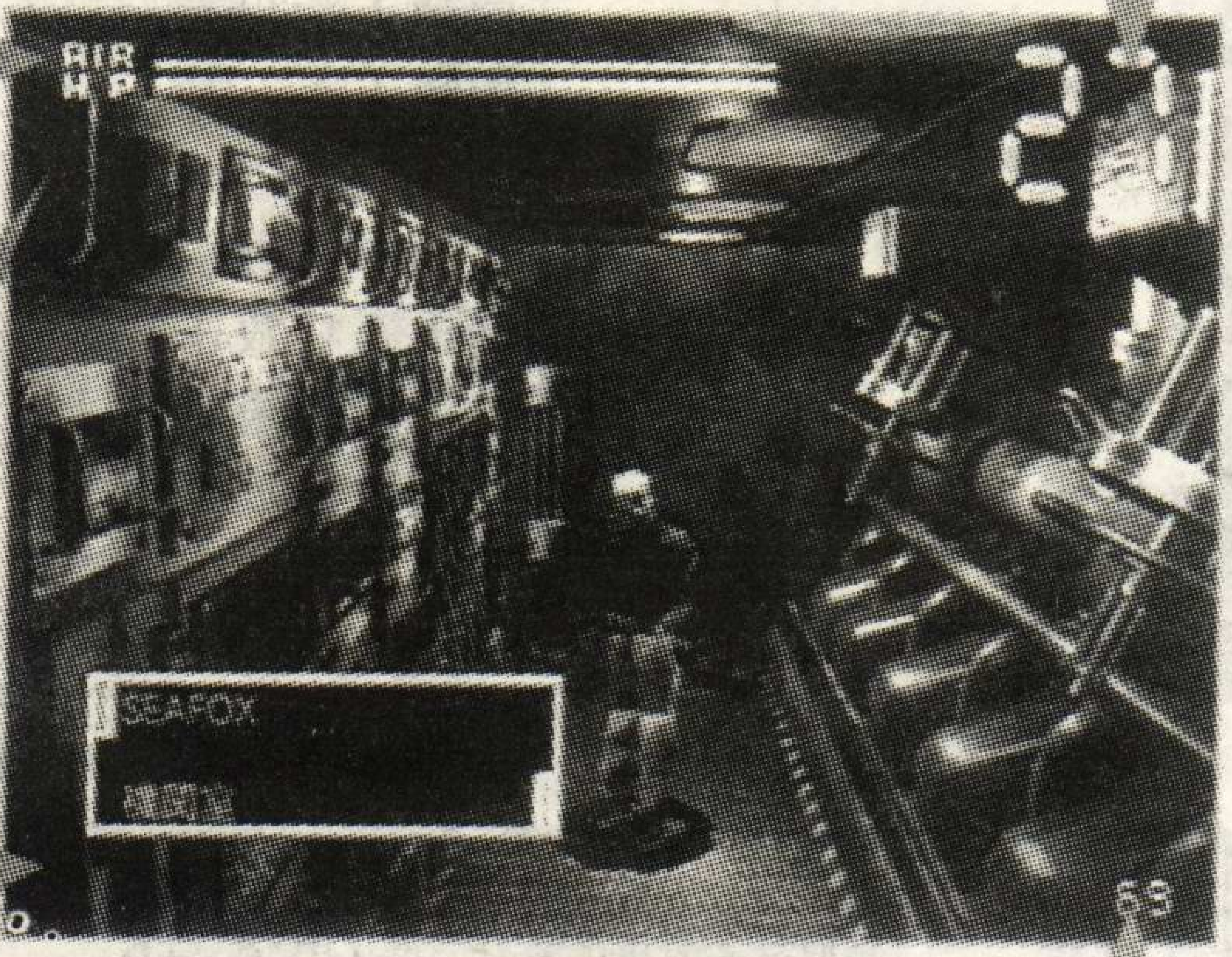
这是显示约翰的HP(体力)的气槽。在受到敌人攻击,肺活量消失的窒息状态时,气槽减少。此气槽一旦消失,就GAME OVER了。

目前所处地的名称

这是表示你现在所处的地域及层数名。进入楼房后数秒内,是没有拔枪瞄准时,按L键,则显示出目前所处地的名称。

室内空气余量

表示出房间的残余氧气量的占有比率,计数渐渐减少。如果残余氧气量降低到20%以下,作为警告,画面变红。



剩余子弹数

显示现在装备中的枪内余弹总数。子弹在你使用各种武器时,最终会用完,把手提机关枪的子弹用至手枪上,似乎行不通。

登场主要角色简介



约翰

原海军SEAL特种兵,现于ERS中担任队员。



珍纳

分子生物学博士,现在担任海军研究部主任。



昆西

此海军基地总指挥官,有着极大的野心。



富士山

海军基地设计师,另外也是一位电脑的天才。



丹尼

海军基地现场监督官,对待下属非常关心。



丝朗

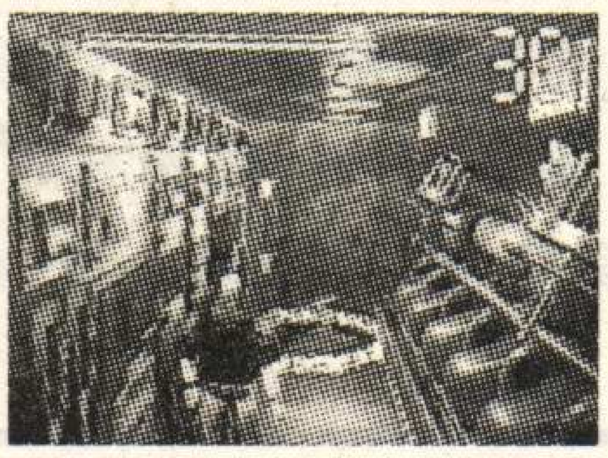
现在于ERS中服务,可以在饲养海豚的屋中找到她。

空调系统的详细内容要弄清楚

在此游戏中存在着一种特殊的设定：室内氧气一旦消失，即处于窒息状态。由于此原因，在基地内各处设置的空调系统的存在是重要的。如果使空调系统起动，就可全方位地为那个地域供给氧气。如果发现氧气消失，一定要使空调系统起动。



▲在此打开氧气的供给开关，可以使得氧气有短时间的供给。


▲如果没有开关，运用氧气弹，也可以解一时之急，但是时限很短。

1 室内氧气的消耗

室内残余氧气，会随时间一同消耗掉。并且，一旦氧气量变为0%……

▼

2 空气气槽的消耗

如果具有调节器，蓝色的空气气槽会慢慢消耗的。

▼

3 肺内空气气槽的消耗

蓝色气槽一旦消失，红色空气气槽会急剧消耗的。

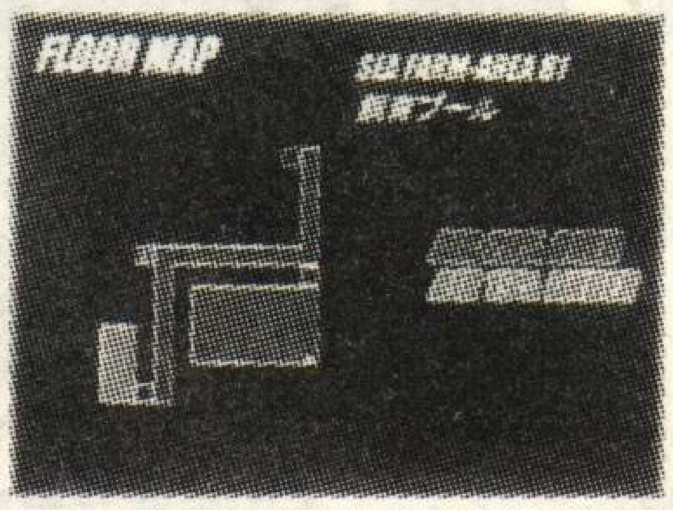
▼

4 HP 气槽的减少（窒息）

红色空气气槽一旦消失，HP 气槽会急速减少的。

用地图确认残余氧气是可能的

自游戏开始时，就可能确认一切的区域图。关于去过的房间，你会知道其残余氧气量一类的数据的。



有关地图颜色的分析

地图上的墙壁上附着的白色标记，显示有空调系统或调节器充电器的场所，以攻略为根据吧。



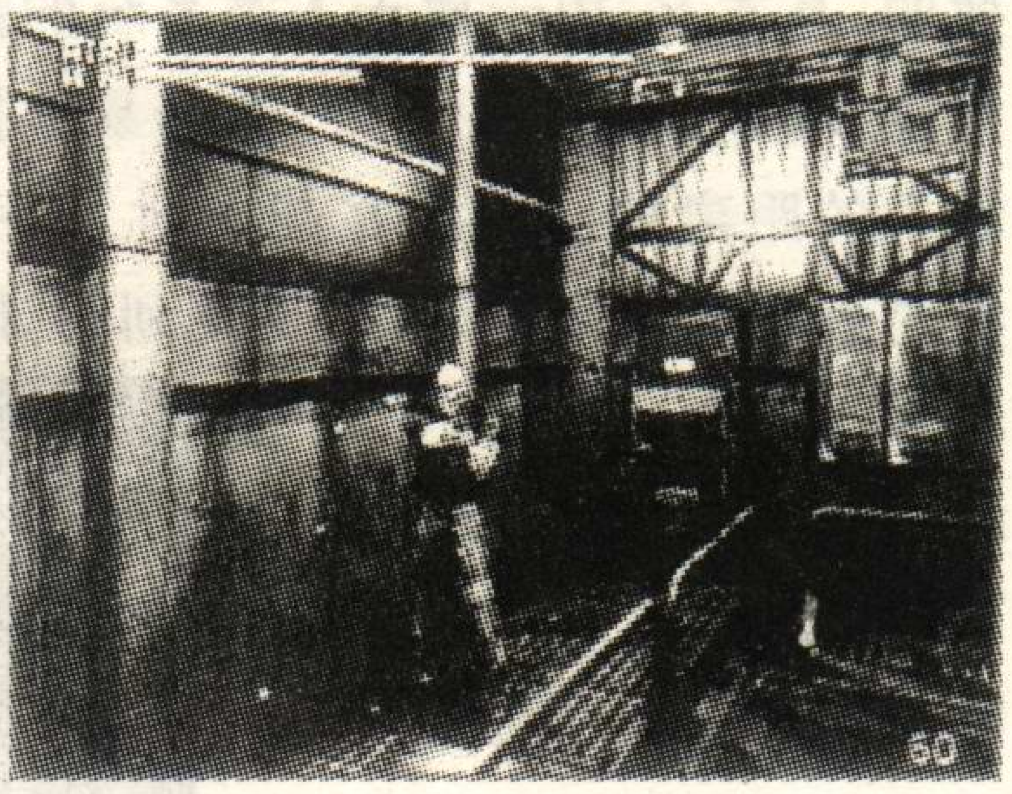
绿	残存酸素量20%以上
赤	残存酸素量20%以下
青	被水淹没
黄	毒气存在
黑	未调查

秘密情报

一开枪就会消耗氧气

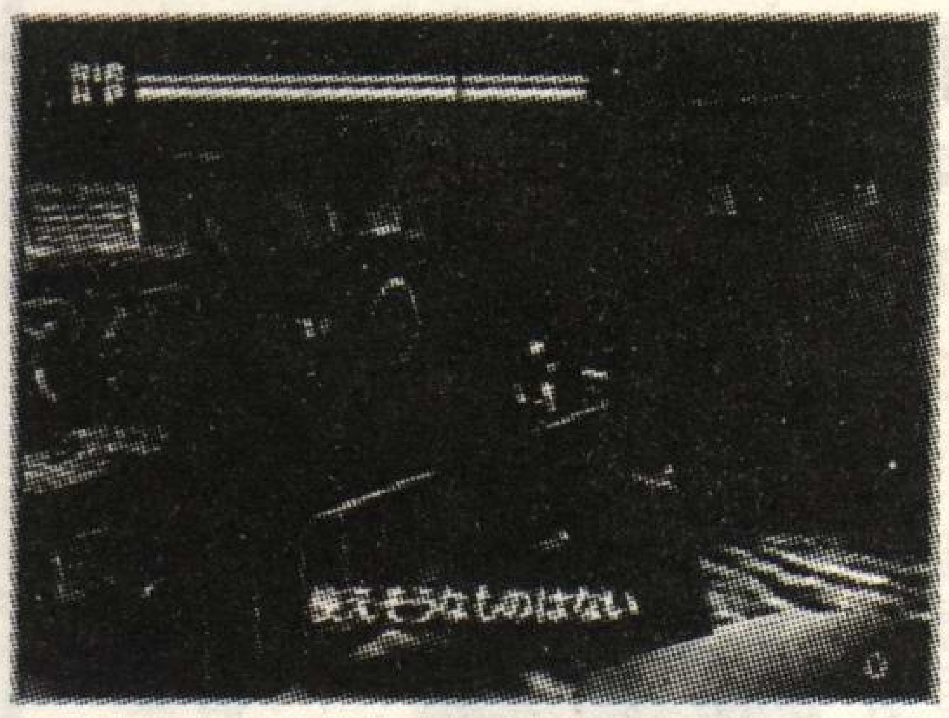
在战斗中，开枪会使室内氧气减少的。由于武器库可以无限地供给子弹，用手提机关枪持续射击，也绝对不会输吗？连发子弹时，请注意氧气的不足。比起战斗，要先确保氧气。

当然氧气不足时主角的 HP 也会有所下降。


▲手提机关枪的氧气消耗量特别大。如果你无所顾及地到处射击，会马上陷入氧气不足的危机的……

探出被隐藏的道具

道具大体分为 3 种。一种是恢复药物及令氧气恢复类的消费型道具。还有一种就像武器或箱一样，在拾起的瞬间起效的道具。这两种品目并非要了解得特别清楚，不过它们对攻略是有帮助的，所以尽量去研究探索吧。并且，最重要的是，必须弄清的是事件道具。由于一旦解不开什么谜题，你就常得不到道具，所以你要牢牢记住从各种地方以各种方式得到的情报。

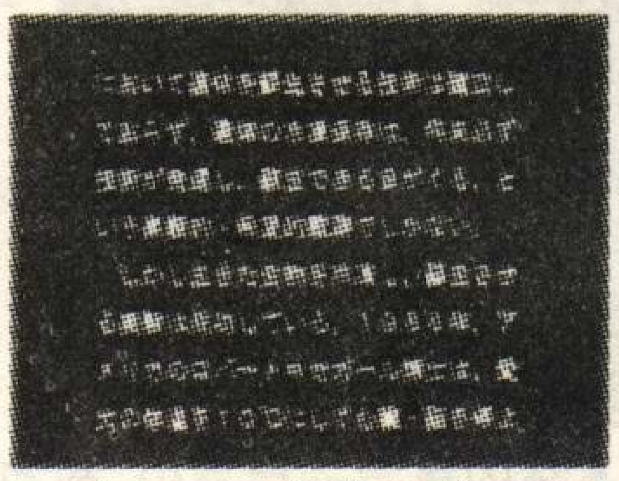


▲道具隐藏于所到之处。特别要仔细调查圆桶及药品架。

秘密情报

也有些乐趣的道具

游戏里准备了相当多的，不看也有可能知道怎么回事的娱乐性道具。优惠券电影一类也有……努力探索吧！


▲从桌子及书架上发现的文件合订本里，攻略的线索也是稀稀疏疏……

武器卡可在武器库利用

如果你持有武器卡，就可从武器库取出新的武器。而且，武器库也有可能供给子弹。



▲注意不要忘记装备武器！选择你想取出的武器。

基本品目介绍

应急箱

具有使 HP 恢复 25% 的效果，多从救急箱发现。所持上限为 8 个。

救急箱

具有使 HP 恢复约 50% 的效果。这是限制数量的重要物品。所持上限为 8 个。

苏醒箱

具有使 HP 完全恢复的效果，这是数量非常有限的超级重要物品。所持上限为 8 个。

グレネード

这是给予敌人损伤的手榴弹。一但被爆炸气浪卷入，自己也受到损伤。所持上限为 15 个。

スタングレネード

这是具有使敌人活动停止效果的道具。起着格外显著作用的优等物品。所持上限为 15 个。

空气グレネード

这是具有供给约 30% 的室内氧气量效果的道具。在对战中很重要。所持上限为 15 个。

手提机关枪的弹夹

全部手提机关枪都可增加 1 个弹夹。例如，如果是装弹数为 30 发的枪，取 1 个弹夹，装弹数就可变为 60 发。

シエル盒

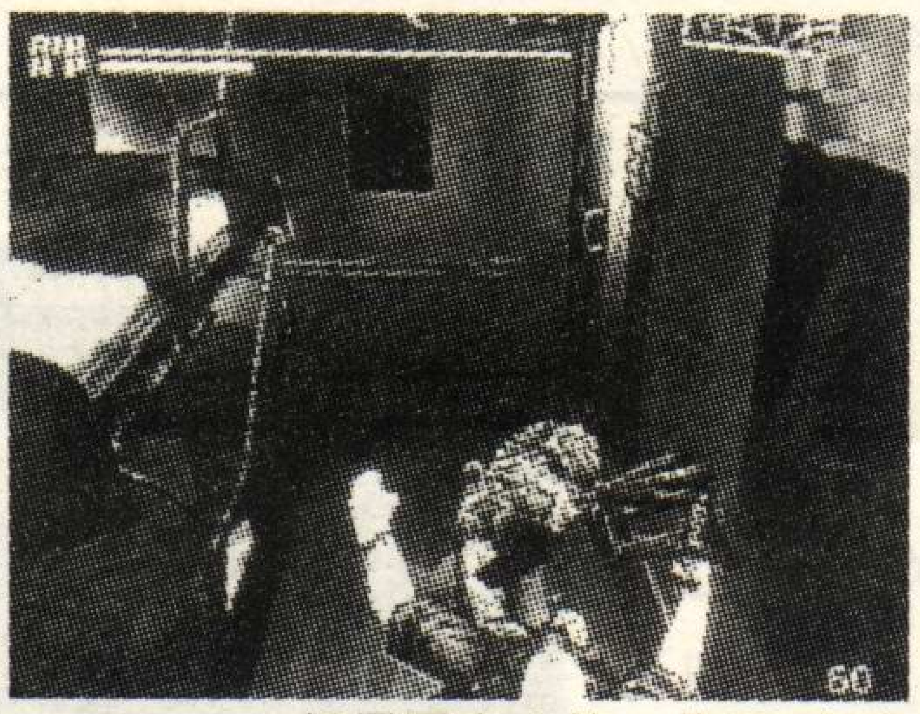
全部霰弹枪都可增加 1 个弹夹。例如，如果是装弹数为 9 发的枪，取一个弹夹，装弹数就可变为 18 发。

以克服死战为目标的绝密情报

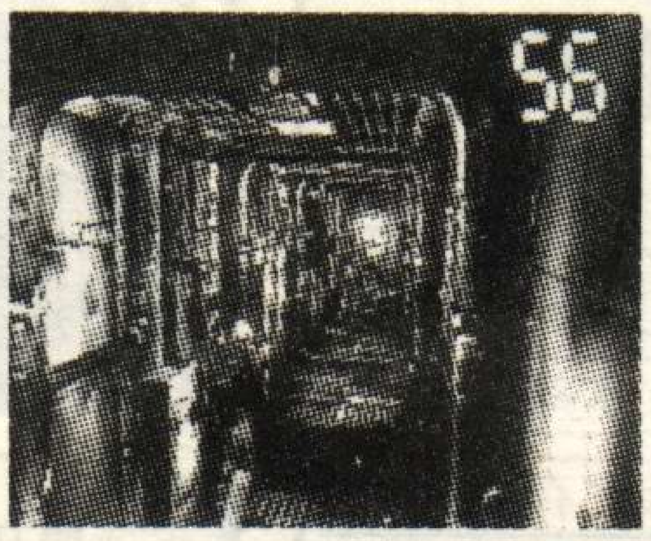
战斗时，注意不要为了错过命中率而连发枪弹。虽然看起来似乎命中敌方，但是怪物没有喷出血，就意味着你打偏了。而且，怪物有时会从倒下后的状态开始向你攻击的。怪物倒下后，一旦身体萎缩，出现血块，就说明其已死亡(敌方不能再复活)。

利用猛冲及后稳的方式&意识战术是基本要素

在游戏中，设置了相当丰富数量的动作。如果灵活运用那些战术进行战斗，你会看到必胜的效果。例如，在被敌人紧追的场合，使用猛冲，从敌人旁边逃走的战法是有效的。基本上，由于属于人类系统的怪物动作慢，那么如是使用猛冲，会轻易地拉开与敌人的距离的。并且，在战斗时，用手枪一类的近距离用武器后移，是便利的。即使在后移过程中，由于开枪的缘故，你有可能一边牵制对手、一边逃跑。这是游戏中格外优秀而正确的战斗方法。



▲如果要完全第一的话，我建议你从远距离射击。是有些费劲，不过，实际上不受到敌人的攻击就行了。

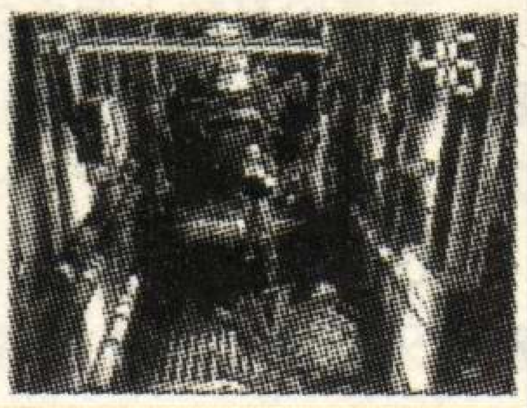


◀基本上，枪在近距离射击时增加威力。可是，如果过于接近敌人，会陷入意料不到的苦战中的……以后移保持微妙的距离吧。

便利的搜索敌人机能

所谓搜索敌人机能，就是指按1个按键便可自动瞄准敌人的机能。不仅前后左右的分射，而且上下方位的分射也会支援你的。因此机能，对位于远处看不见的敌人也能反应，因此可用于确认敌人是否在。

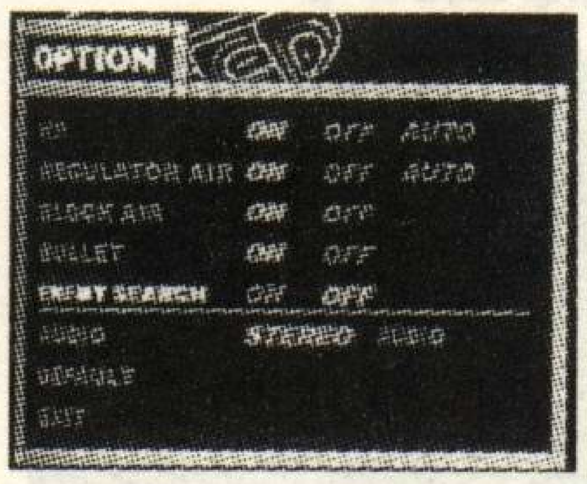




▲▶这是便利的搜索敌人机能，不过你如果违反原则(初期设定)会陷入苦战，因此要注意，初学者自己试试。

敌人的弱点是氧气！

由怪物在氧气方面较弱，空气残量少的状态(画面变红的状态)时，即使击中怪物，也不能使之停止动作。也就是说，由于不能使怪物止步，你被紧追的危险性会增加的。你被怪物损伤后可能会倒下，那么你一边用エア(空气)手雷进行氧气补给，一边战斗。



▲室内氧气一旦减少，敌方就会变强，要注意。敌方自倒下状态后也会向你攻击的。不要疏忽啊！

仔细检查战斗时的注意要点！

1. 逃跑时也有1个手段

当恢复道具及子弹缺乏之时，有必要逃跑去调整姿势。特别是在本作，多多试验，你就可以弄清游戏。

2. 敌人一旦倒下就不能复活

对好使的通道的敌方，建议你趁早将其击倒。但是即使你一次把敌人全部消灭，随着游戏的发展，还会有新的敌人出现的。

3. 被敌方抓住时怎么办？

被敌方抓住时，连打方向键等，摇晃着摆脱敌人。另外，不摇晃，去开枪，也有效。

4. 出现大空隙的装弹

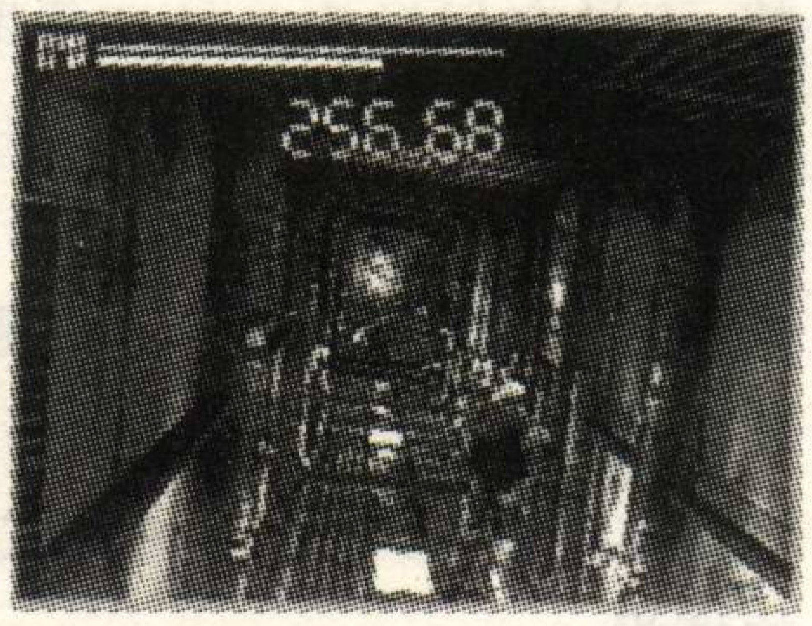
例如，手枪的弹夹装弹数由于是17发，在余下的68、51、34、17发，一定要使用装弹动作。

用弹夹装弹数来作为参考，练习对策吧。

5. 要注意水中战斗

一旦你进入浸水的房间，行动速度就更慢了，要注意。逃离敌人较难，因此，反正要战斗，就去击倒敌方吧。顺便提一句，水中枪。在水中战斗时威力更高。

在水中行动时 水中枪被强制装备



秘密情报

敌方的攻击方法因其剩余体力大小而变化

怪物具有只在体力下降时使用的攻击方式……游戏中的“调皮”演出，几乎全部是白幡的工作呢(笑)。

要注意各武器设定的有效射程

攻击似乎击中敌方，却没有击中。那时，请再次确认射程距离。因为命中率是根据距离而变化的(多试一试)。

即使相同的手提机关枪也有所不同！

武器设定的局限性，是游戏的一个魅力。即使是相同的手提机关枪，也存在着直线型和扩散型两种。至于攻击范围的差异，你只要朝墙开枪，看一下弹孔，就容易了解了。

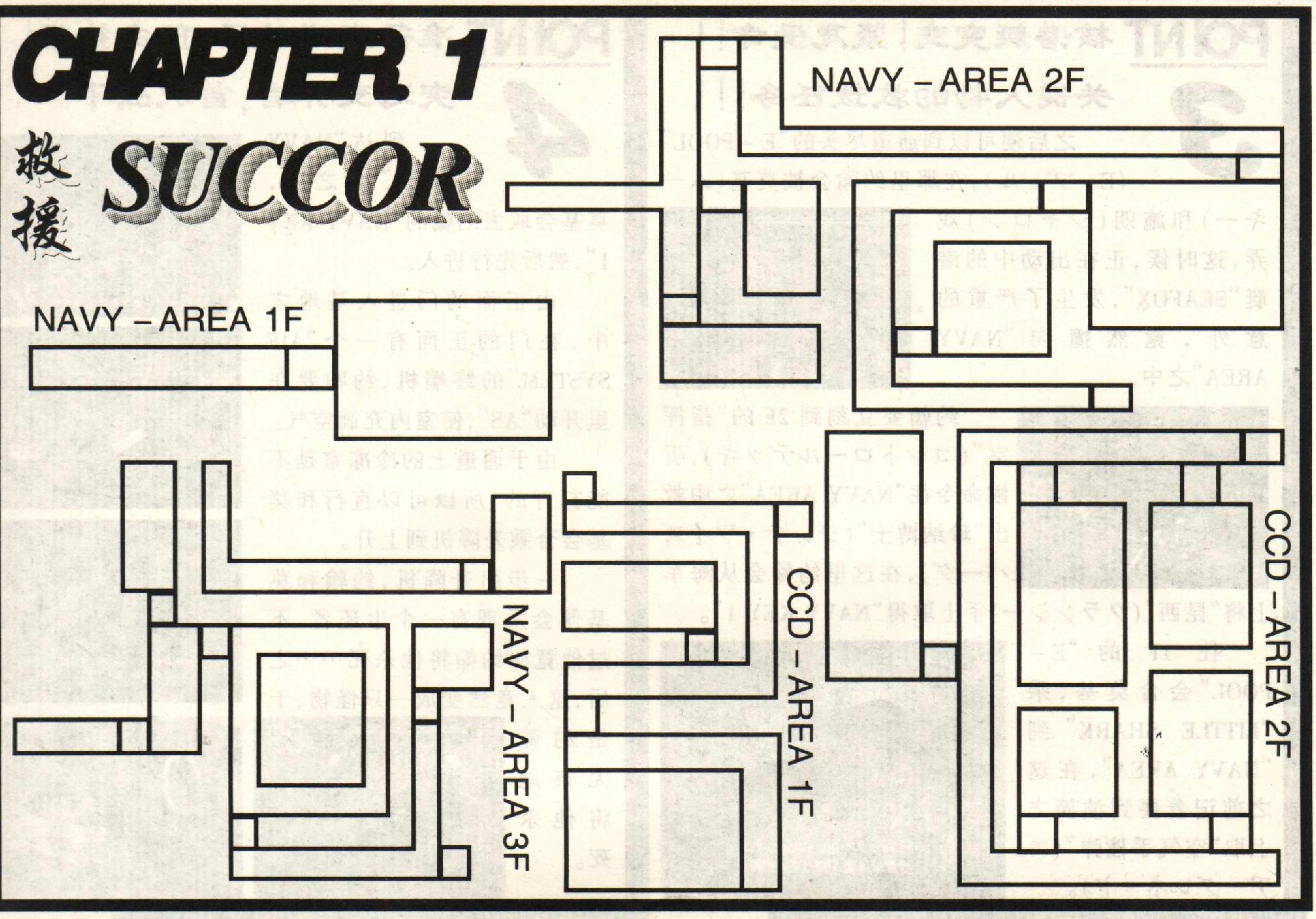


◀手提机关枪A型，扩散型，数目多的敌人奏效好。



◀手提机关枪B型，中盘得到的枪。直线型，集中一点攻击。

CHAPTER 1 救援 SUCCOR



最短流程

在 2F 中得到报告书

▼

到达 1F 的 E－POOL

▼

返回 2F 中指挥室

▼

再去 1F 的 E－POOL

▼

与变异体战斗

▼

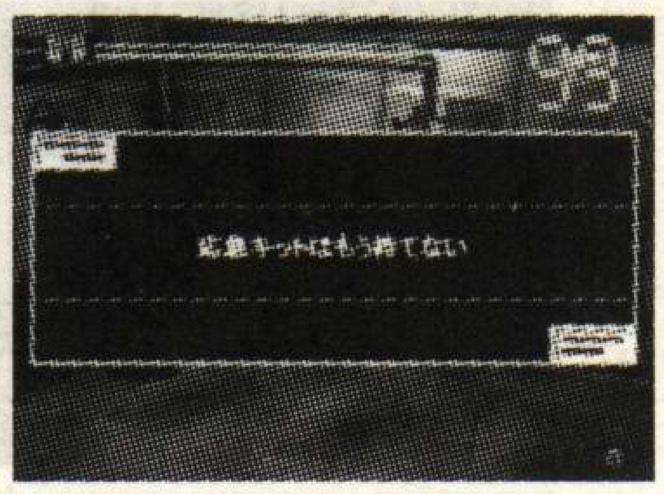
再得到 NAVY KEY1

▼

救出博士

POINT 1 首先要取得有关的重要资料

约翰在 ERS 室之中可以取得“应急 KIT”(应急キット),因为没有限制取多少,所以可取满 8 个为止;同时,记得在这里 SAVE。



这时候应离开房间,到外面的通道(暂时不要由房中的楼梯到下层),这样便可以到齐所有地方。

在这里之中只有“会议室”是可以进入的,在之中可以取得“有关人体冷冻保存的报告书”(人体冷冻保存に关する报告书)。

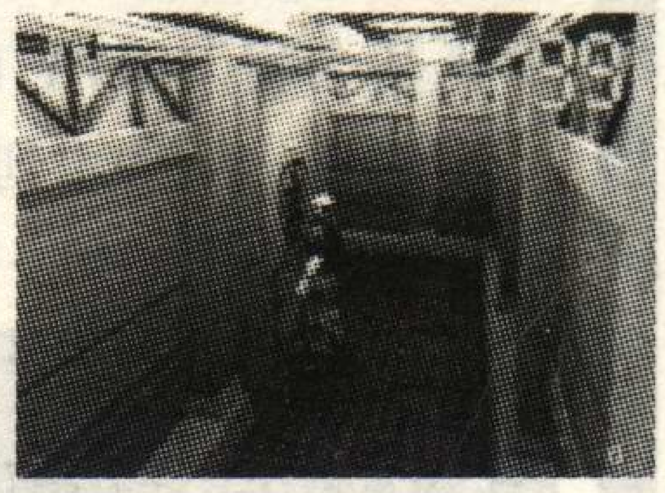


POINT 2 为进行高难度的冒险作准备

离开“会议室”之后,右转利用升降机到下一层。



出了升降机直行是通往“DOCKING AREA”的闸口,不过现时正在修理之中。

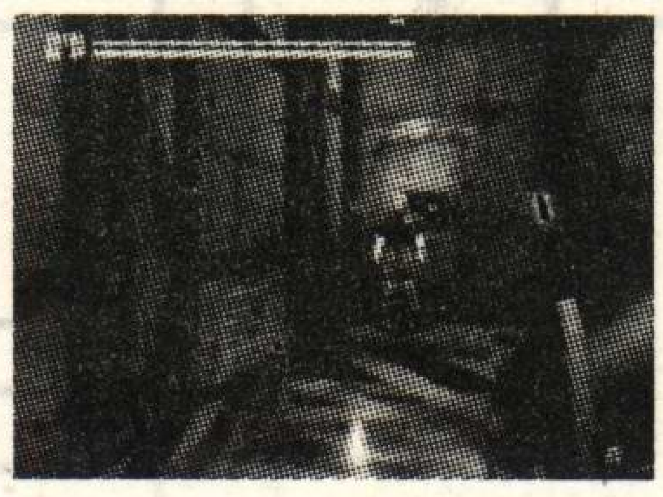


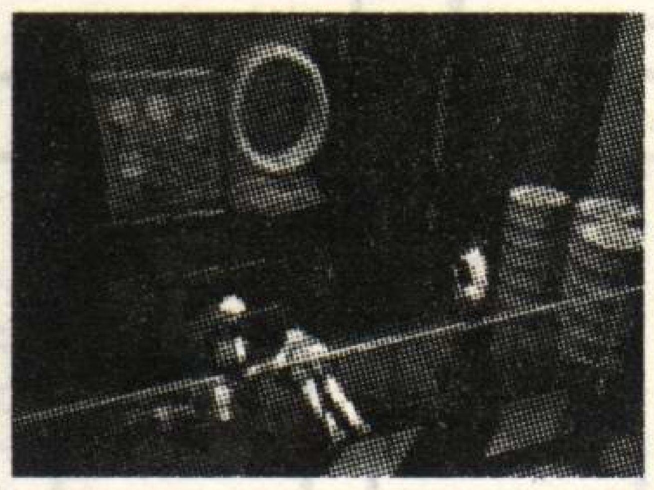
在升降机左边有一个仓库,在这里可以填充子弹,不过现时约翰仍然未有枪在手,所以……



POINT 3 核潜艇突变！紧急受命！！关键人物的救援任务！！！

之后便可以到通道尽头的“E－POOL”(E－プール)，在那里约翰会被莫基(ムーキー)和施朗(シャロン)戏弄，这时候，正在出动中的潜艇“SEAFOX”，发生了严重的意外，竟然撞向“NAVY AREA”之中。





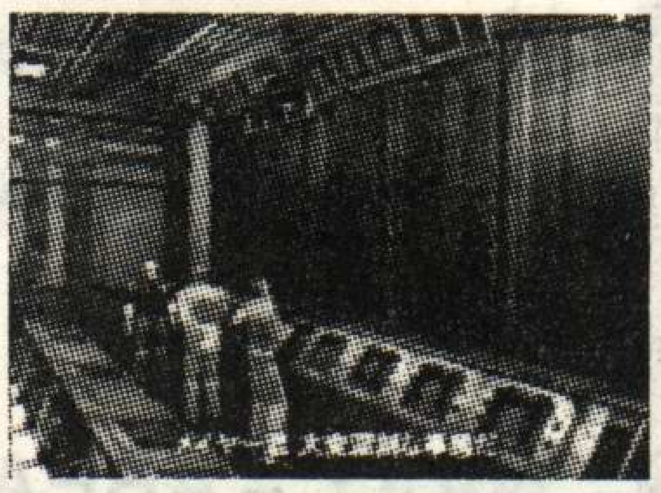
约翰要立刻到2F的“指挥室”(コントロールデッキ)，听候命令往“NAVY AREA”之中救出“珍纳博士”(ジンナ・ワイズバーグ)，在这里约翰会从海军上将“昆西”(クランシー)手上取得“NAVY KEY 1”。



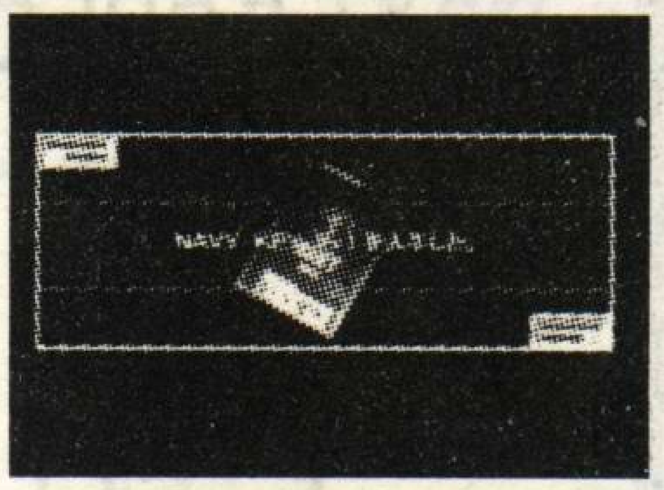
往1F的“E－POOL”会合莫基，乘“LITTLE SHARK”到“NAVY AREA”，在这之前记着要到油筒之上取“空气手榴弹”(エアーグレネード)。

POINT 4 准备完成以后，任务执行！突遇变异者，首次战斗！

到达“NAVY AREA”2F之后，莫基会取去约翰的“NAVY KEY 1”，然后先行进入。



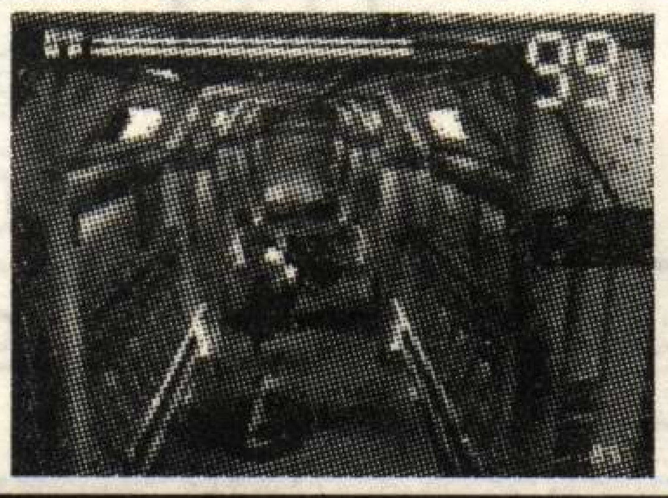
由正面的门进入基地之中，在门的正面有一个“AIF SYSTEM”的终端机，约翰要在里开动“AS”，使室内充满空气。

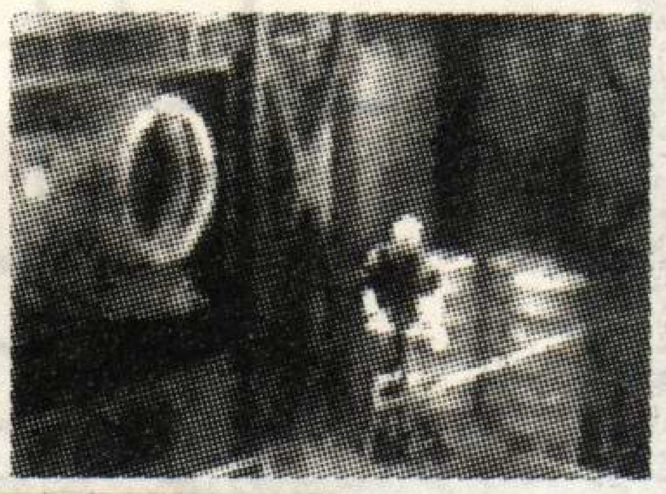


由于通道上的冷冻室是不能打开的，所以可以直行和莫基会合乘升降机到上升。



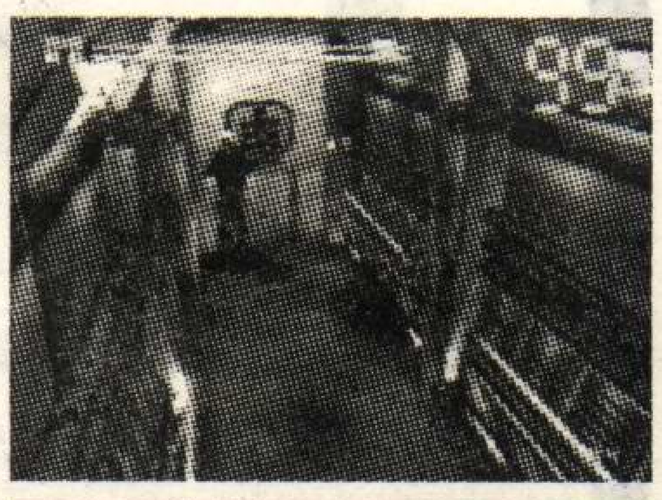
一步出升降机，约翰和莫基便会发现有一个生还者，不过他竟叫约翰将他杀死……之后，这人竟然变成一只怪物，于是约翰无奈地将他杀死。





POINT 5 战斗完成以后，去进行必须的补给！按照以下顺序便可以完成本次的任务！

杀掉怪物后，约翰应到仓库补充一下消耗了的弹药。而且在这里会见到非常惊慌的莫基，不过，由于是上级的命令，二人唯有继续完成任务。

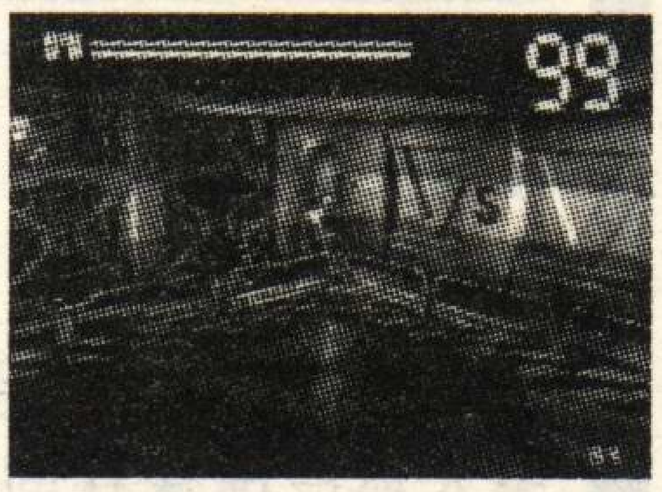




之后沿直行，经过“AREA间接续室”(エリア間接続室)之后，便会到达“潜水艇接续室”，在那里约翰应先向右转，在控制室之中莫基会将“NAVY KEY 1”交回约翰。



然后，约翰才到左边，在门前会拾到重要道具——“手榴弹”(グレネード)。





当完成了以上的程序之后，约翰便可以使用刚才得到的“NAVY KEY 1”，通过前方的门，在前方的直巷之中便可以发现珍纳博士和在她身边的一只猩猩。只要能成功的救出珍纳博士，众人便会回到“DOCKING AREA”。



本关要点

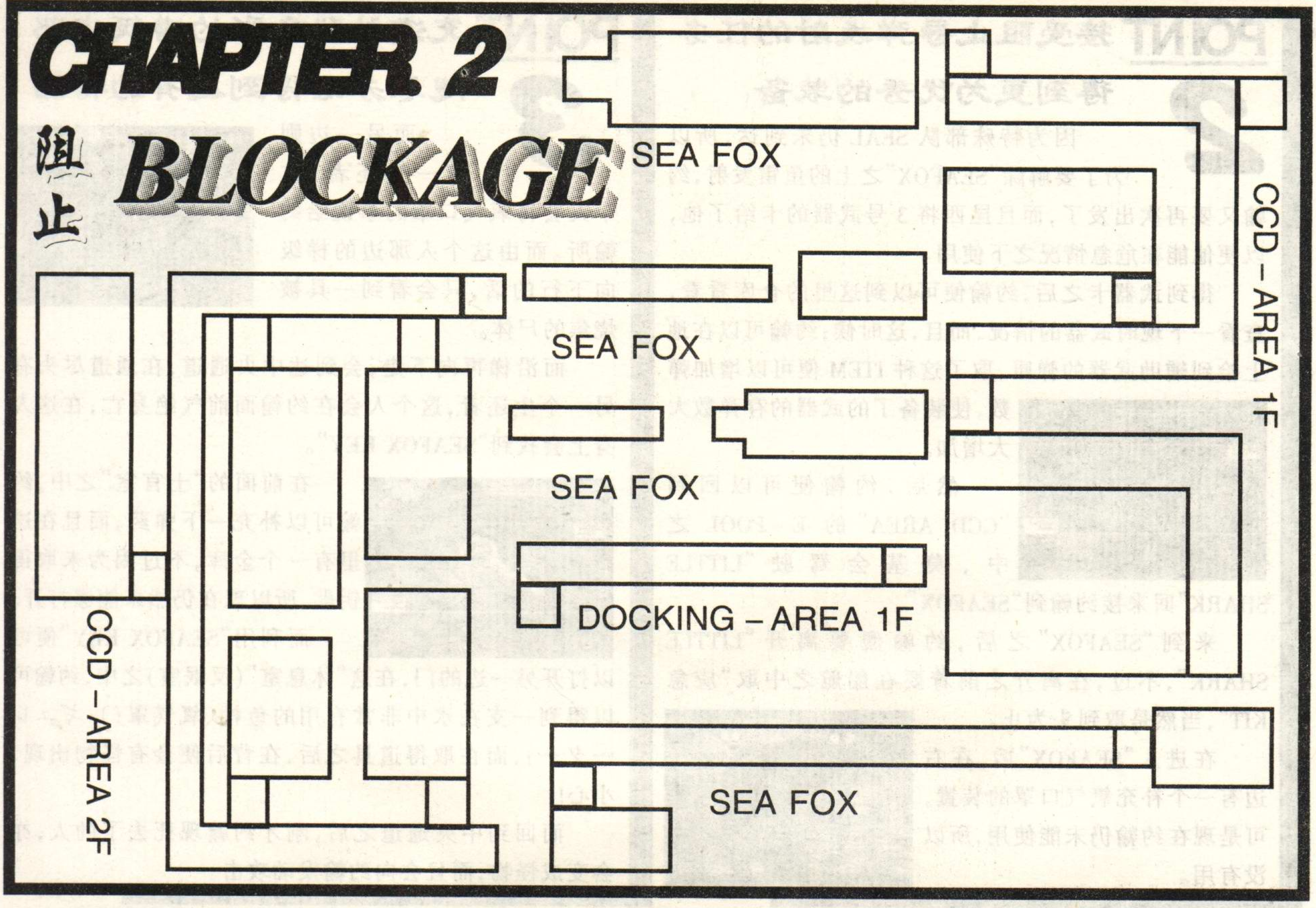
最为简单的任务 尽快了解系统

对于AVG来说，先开始的任务难度都会非常低，本作也不例外，任务的简单程度与其他AVG相比，难度更低。

对于众多接触过AVG的朋友们，都应该知道这段时间是让大家能够熟练地了解系统的时间，于此朋友们应该尽快地掌握复杂的操作，以免于以后在攻略较难的地方时，出现手忙脚乱的现象。

另外，对于本作是有着一些特殊的特征，在众多的走廊里来回移动，刚开始对于各间房屋的确认能力是不够的，因此在游戏的刚开始，去熟悉一下从众多相似的房间中找出要去的地方，这样对以后的攻略会有好处。

CHAPTER 2 BLOCKAGE 阻止



最短流程

- SEAFX 开启鱼雷
- 于指挥室接受任务
- 装备扣去 E-POOL
- 到休息室得装备
- 鱼雷室得到火弹
- 发令室得钥匙
- 战斗后脱出

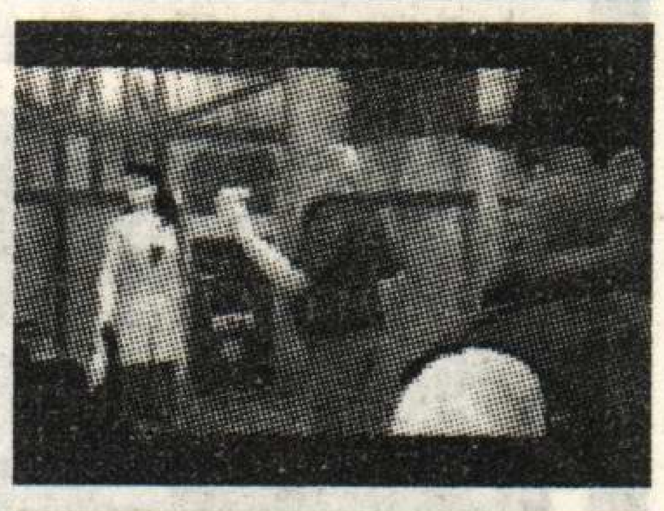
POINT 1 SEA FOX 中艇员大部分产生变异后 向海底基地 BIG TABLE 发射鱼雷



在“DOCKING AREA”等待约翰等人的便是“丹尼”(ダニー),然而,一言不合,珍纳便一个人先去与昆西的房间和他会面。

之后约翰便要回到“CCD AREA”,然后到 2F 中昆西的房间一行。

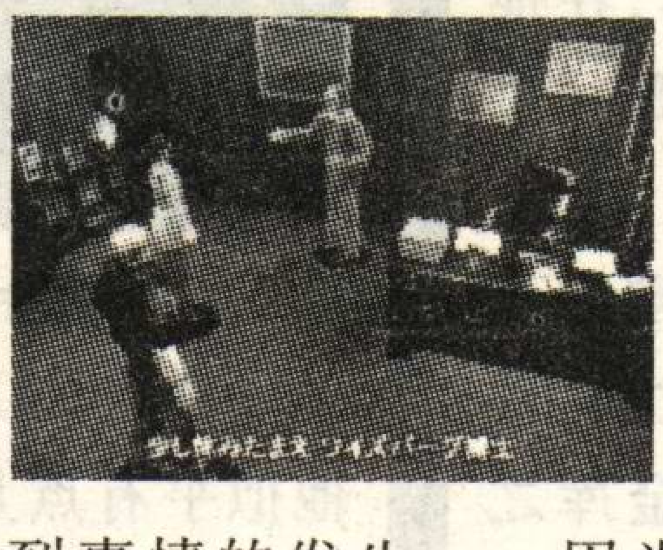




在途中会遇上“狄宝亚博士”(デュボア),然而在这时候,在失事的“SEAFOX”之中,竟然有一只血手开动鱼雷发射装备……



约翰到达昆西的房间,昆西竟然要他忘记所见到的事,因为这些人全是军方的秘密……而约翰在昆西房中会找到一份给他的辞职书……





因为有突发事件,所以昆西便和约翰一同到指挥室,在指挥室之中,约翰见到事情的发生……因为 SEAFOX 竟然射出声纳导弹,结果,导弹打中了“AIR UNIT AREA”……

POINT 2 接受阻止导弹发射的任务 得到更为优秀的装备

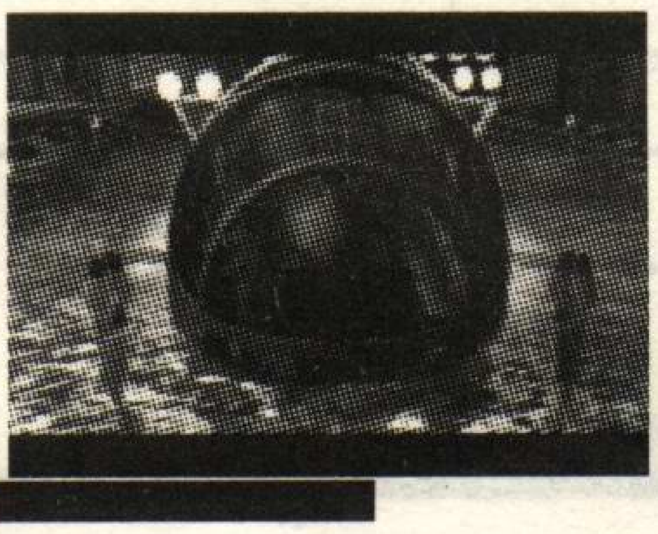
因为特殊部队 SEAL 仍未到达，所以为了要解除“SEAFOX”之上的鱼雷发射，约翰又要再次出发了，而且昆西将 3 号武器的卡给了他，以便他能在危急情况之下使用。

得到武器卡之后，约翰便可以到这里的仓库看看，查看一下现时武器的情况，而且，这时候，约翰可以在地上拾到辅助武器的弹匣，取了这种 ITEM 便可以增加弹数，使装备了的武器的存弹数大大增加。



然后，约翰便可以回到“CCD AREA”的 E－POOL 之中，莫基会驾驶“LITTLE SHARK”回来接约翰到“SEAFOX”。

来到“SEAFOX”之后，约翰便要离开“LITTLE SHARK”，不过，在离开之前着要在船舱之中取“应急 KIT”，当然是取到头为止。



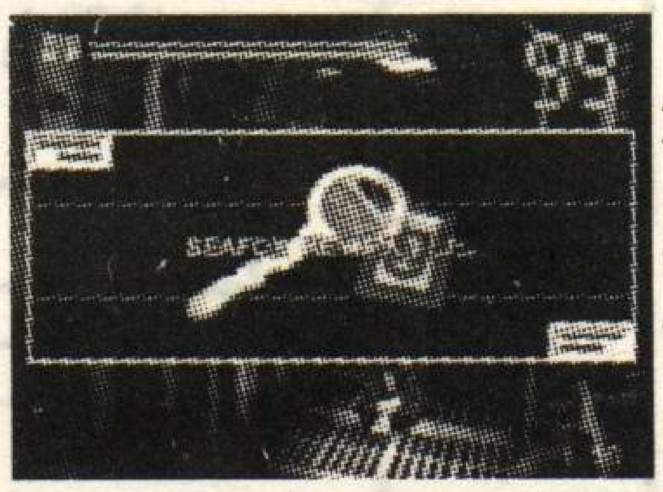
在进入“SEAFOX”后，在右边有一个补充氧气口罩的装置，可是现在约翰仍未能使用，所以没有用。

POINT 3 充满神秘色彩的潜艇内部 想尽办法得到应有的物品



而另一边则有一生还者，这个人会将氧气口罩的事说给约翰听。而由这个人那边的梯级向下行的话，只会看到一具被烧焦的尸体。

而沿梯再向下走，会到达中央通道，在通道尽头有另一个生还者，这个人会在约翰面前气绝身亡，在这人身上会找到“SEAFOX KEY”。



在前面的“士官室”之中，约翰可以补充一下弹药，而且在这里有一个金库，不过因为未取得钥匙，所以现在仍然未能够打开。

而利用“SEAFOX KEY”便可以打开另一边的门，在这“休息室”(反眠室)之中，约翰可以得到一支在水中非常有用的鱼枪、氧气罩(レギュレーター)，而在取得道具之后，在背后便会有怪物出现，小心!

而回到中央通道之后，刚才约翰现死去了的人，亦会变成怪物，而且会向约翰发动攻击。

POINT 4 得到必需的灭火弹 使用灭火弹后才可继续

而将氧气罩充气之后，便可以沿梯进入下方的“鱼雷室”，因为这里已经入了水，所以没有氧气罩是不能进入的。在这里有一具尸体，不过不会向约翰攻击，而在这人身上会找到辅助武器弹匣，而在地上则会找到“灭火弹”(灭火カプセル)，在这里要留心鱼雷发射管的位置，日后有用!



小心!回到中央道之时，在左右皆有怪物出现，记着要手快一点将他们消灭。而如果约翰再次进入“休息室”的话，便会再遇上怪物，所以……

当补充好物资之后，便可以从右边的梯向上行，到达“空气精制室”，在这里尽头有一具烧焦的尸体，在他身上可以找一个名牌，这个名牌上的出生日期便是一个非常重要的密码。

最后便可以到上层的“发令室”，在那里会发现舰长倒在地上，而从他口中，约翰得知要解除鱼雷的发射，要用上两条匙和密码，其中一条匙是在士官室的金库之中，而他会把金库的匙给约翰，不过，要打开它仍要有副官才知道的密码……

POINT 5 在时限内火速脱离潜艇 目睹好友的离去



开启了金库之后，再输入密码，便可以取后第 2 条匙，当约翰再次回到“发令室”之时，舰长已经不知去向，而当约翰插上第 2 条匙之后，由舰长变成的怪物便会出现，由上方掉下来后便会对约翰进行攻击。

使用手榴弹再加上机枪的扫射，怪物很快便会被打倒，在他身上会找到第 1 条匙，这样便可以终止鱼雷的发射。

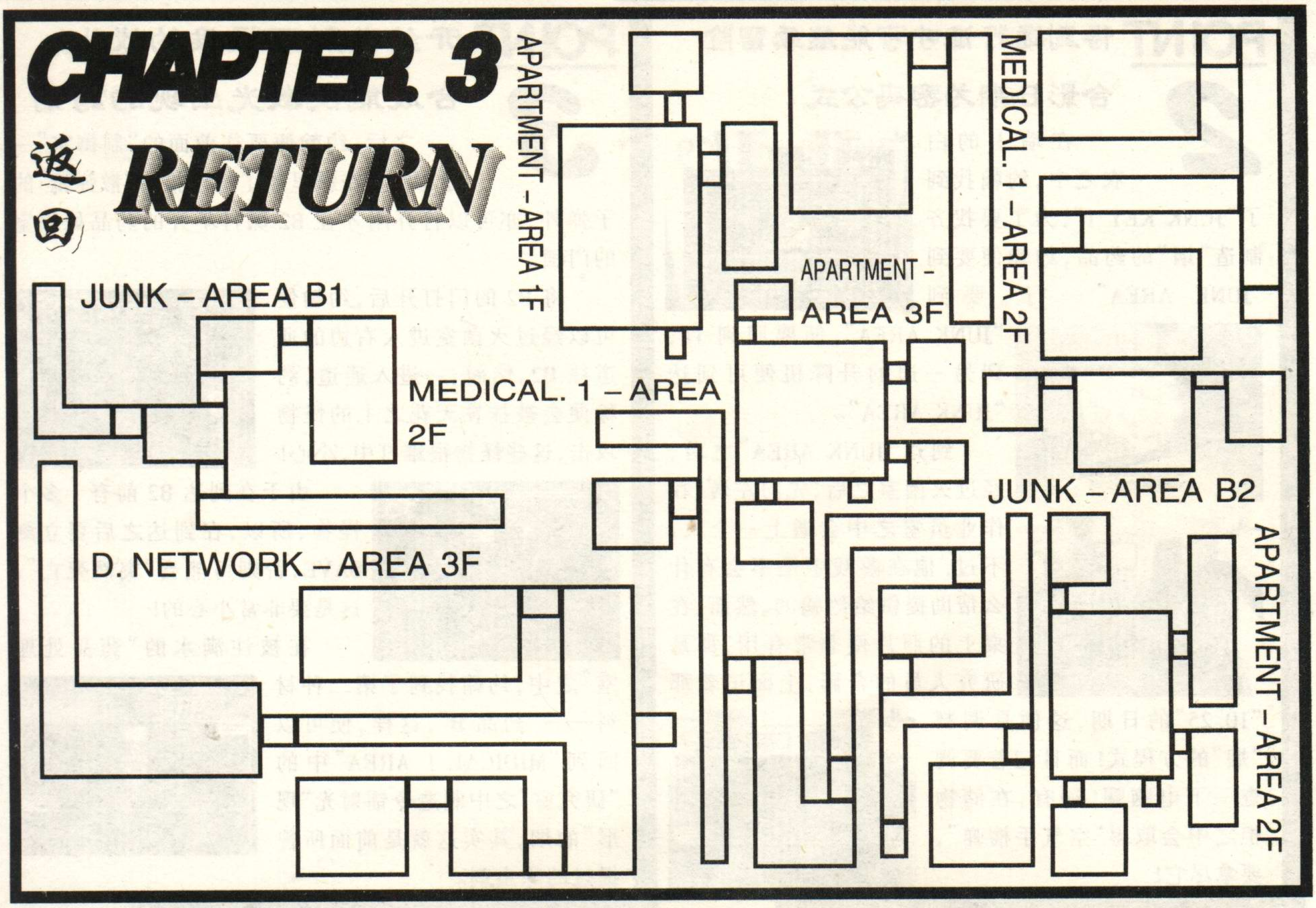


终止了鱼雷发射之后，“SEAFOX”竟然开始滑进海沟之中，而船身亦开始翻侧，为了要逃出，约翰要在 300 秒之内逃到鱼雷发射仓，方能安全逃离险境，否则便会“GAME OVER”。

在“SEAFOX”之中，他们救出了一个生还者，不过，他似乎有点儿不对劲……

回到基地后，约翰先离开“LITTLE SHARK”，不过，那生还者开始发生异变，而且更将莫基杀死!

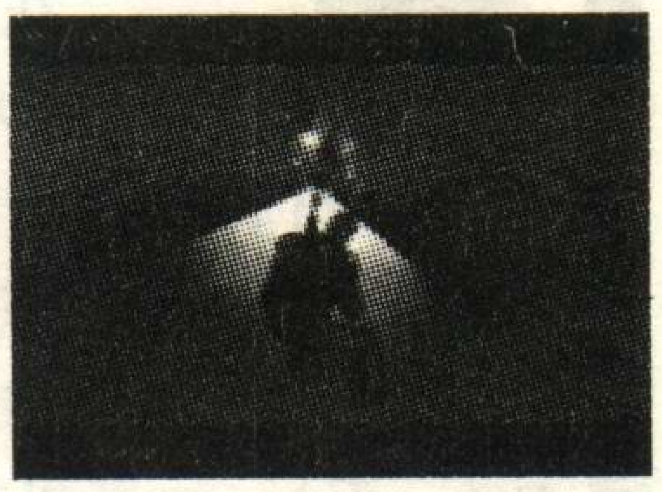
CHAPTER 3 返回 RETURN



最短流程

- 到药品室得药品A
- 作业员室中得密码
- 药品处理室得药品B
- 使用烟雾通过仓库
- 特殊处理室
- 商店处找汉堡包
- 抄写MO的工作

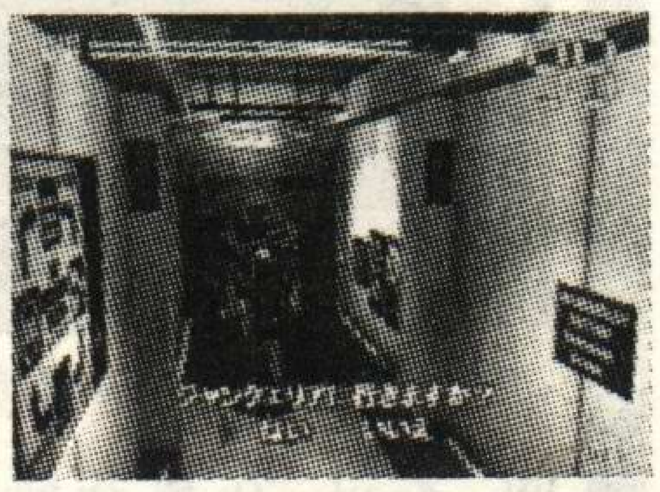
POINT 1 仓库中通行门突然封锁不能通过 去医疗区找寻发现激光的必需品



回到“MEDICAL. I AREA”之后，约翰向昆西报告莫基的事，此时特殊部队SEAL已经到来了，所以现在约翰要先回到“CCD AREA”会合其他人。

本来，通过仓库是最快的，但当约翰要通过之时，另一边的门竟然给上了闸，于是，约翰唯有往2F，希望有通道能回到“CCD AREA”。





在出了升降机前的“T”字路口要特别小心，因为这里的两只怪物在等候着约翰的到来。

在2F的药品室之中，记着要补充一下“应急KIT”，而且，在这里还可以找到“药品调剂师的日记”及非常重要的道具“药品A”。





到另一边的“研究室”，约翰会见到一个研究员，他会告诉约翰关于如何将仓库的大闸打开的方法，原来要制造“特殊烟”来使镭射“现形”。

POINT 2 得到通行证才可能继续冒险

合影日期为密码公式

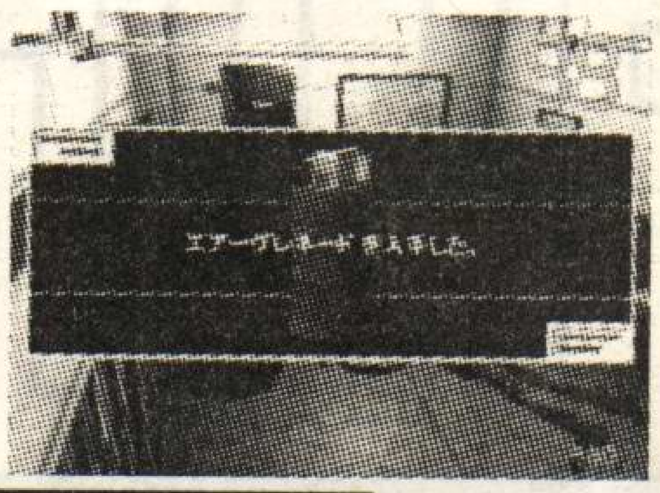


在墙上的白衣之中，约翰找到了“JUNK KEY 1”，为了要找齐制造“烟”的药品，约翰便要到“JUNK AREA”一行。要到“JUNK AREA”，便要回到1F，到另一边的升降机便可到达“JUNK AREA”。





到达“JUNK AREA”之后，经过灭菌室之后，先向左转，在作业员室之中会遇上一个人，不过，他在游戏中是不会有什么帮助提供给约翰的。然而，在桌上的照片便非常有用，那是研究人员的合影，上面记着那“10.25”的日期，这便是调制“烟”的方程式！而且记着要调查一下电脑啊！还有，在储物柜之中会取得“空气手榴弹”，要拿尽它！



POINT 3 开始激烈而紧难的战斗

合成能使激光出现的药剂

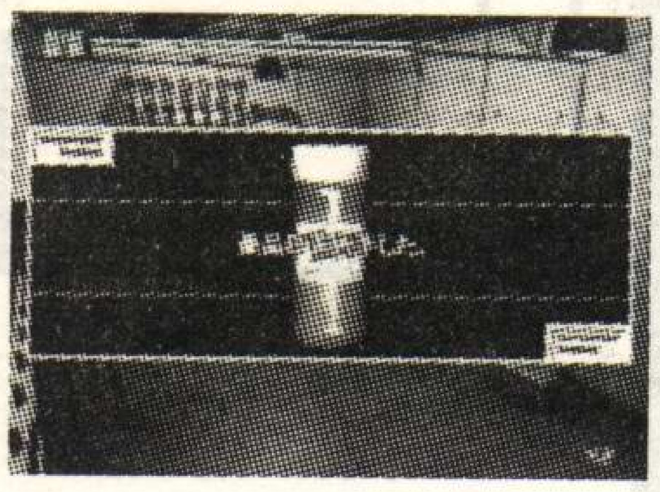
之后，约翰便要往前面的“制御室”一行。因为，在那里除了可以拾得“散弹枪”的子弹外，亦可以打开刚才在B2那打不开的药品处理室的门锁。



将B2的门打开后，约翰便可以经过灭菌室进入右边的通道往B2。然而，一进入通道，约翰便会被挂在天花之上的怪物攻击，这些怪物很难打中，小心！



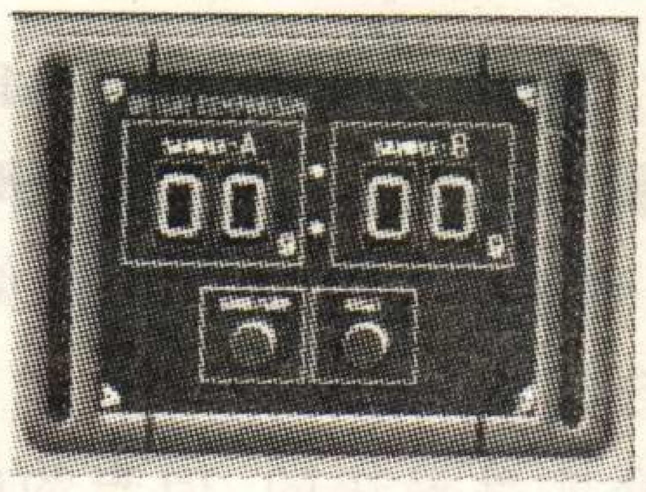
由于在到达B2前有十多个怪物，所以，在到达之后要立刻SAVE，否则可能会“突然死亡”，这是要非常小心的！



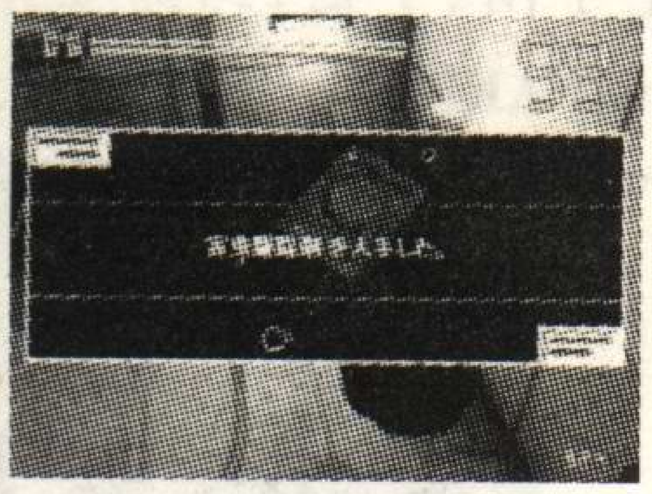
在被注满水的“药品处理室”之中，约翰找到了第二种材料——“药品B”，这样，便可以回到“MIDICAL. 1 AREA”中的“研究室”之中制造令镭射光“现形”的烟，其实这就是前面所曾提过的除虫剂。

POINT 4 突破仓库的光线封锁机关

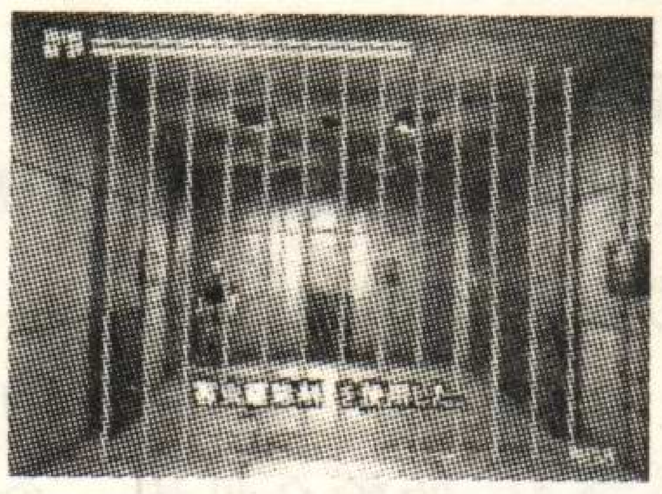
再遇破损设备



在调制“烟”之前，大家大可利用那些材料制造一些药物，例如输入之前用过的密码“10.24”，便可以得到“救急KIT”，不过，如果胡乱调制的话，便会发生爆炸，因而伤及自己，而最终要调制的东西便是“10.25”的“害虫驱除剂”，这亦是刚才一直说着的“烟”的产生装置了。



只要在仓库使用这东西便可以使约翰看到镭射的出现时间，不过，在离开研究室之时，在路上会出现非常多的怪物，为避免被敌消灭，所以还是小心一点为佳。





在前方的AS因为IC CHIP被破坏所以不能使用，一定另外更换新的晶片才可以。

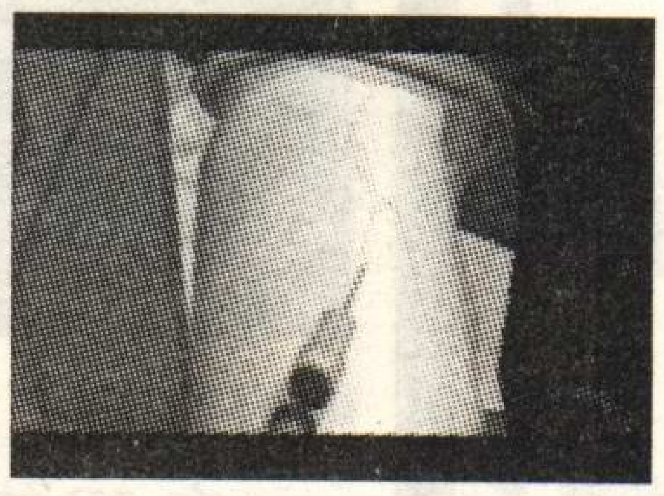
POINT 5 抽血检查事件

了解变异体的基本生成方式



通过了“实验动物管理室”之后左转，约翰便可经由梯级到达在2F那处，珍纳的房间。

在珍纳的房间之中，珍纳向约翰解释了有关她对怪物调查的结果，不过，由于约翰在接触过怪物之时已染上感冒，所以珍纳为了安全起见，于是她便要为约翰抽血检验，之后约翰继续找寻晶片来修理AC系统。另一方面，原来一直和珍纳在一起的猩猩不见了……





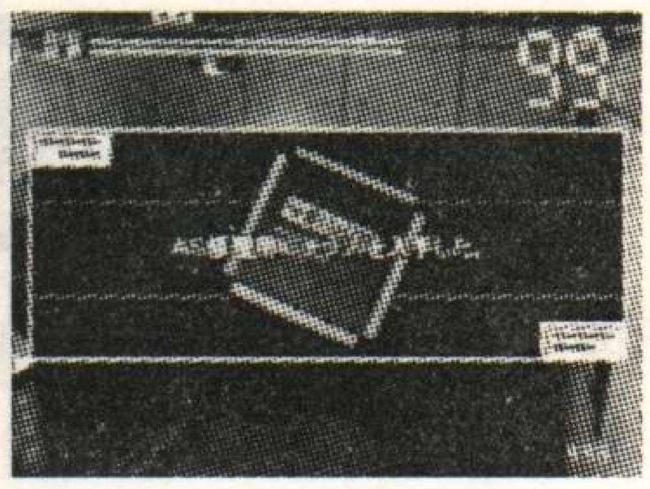
回到1F的通道后，约翰便要到前方的“守卫室”一行，在那里，约翰可以将那在仓库中非常麻烦的镭射锁的系统解除。之后还可以从“守卫室”的生还者手上，得到了“JUNK KEY 2”。此后就方便了，有了这把钥匙，他便可以到“JUNK AREA B2”右边的房中找寻晶片来继续冒险。

POINT 6 经过恶战才能返回 博士分析有关变异体的弱点

当到达“实验动物管理室”之时，要非常小心，因为有两头非常凶猛的“恶犬”出现，在这里最好是使用自动瞄准机能这样命中的机会率会较高，而且因为它们的行动非常快，要多使用手提机关枪。



到达了“特殊处理室”之后，约翰终于也找到了用来修理AC系统的晶片，不过，在房间之外早有3只“恶犬”在等候，因为它们非常快而且狠，所以如果自觉不敌的话便要立即逃走。



当约翰回到“MEDICAL. I AREA”之后，要先到“实验动物管理室”修理那破损了的AS系统。然后再到珍纳的房间，这时候，她已经对约翰的血作出了研究，证实了约翰的血没有问题，只是有一点受到感冒菌的感染，不过，当她将约翰的血注入老鼠之后，发现这些细菌竟可以抑制着那些寄生细胞。而且，她亦发现到这些寄生细胞在氧气之中是比较弱的……

POINT 7 一个崭新的区域出现 找寻继续前进的情报

回到1F的通道之中后，约翰得到珍纳之助，终于能够打开通往“APARTMENT AREA”的锁，然而珍纳则说要留在这里……



通过刚才打开的通道，约翰便会到达“APARTMENT AREA”的1F，在那里约翰会遇上另一个生还者——“安娜”(アンナ)，从她口中约翰得知回到“CCD AREA”的通道闸门坏了，如要将它修理的话，便一定要找到烧焊器，不过，现在她正要往找寻她的爱犬“RAMBO”，所以无暇协助约翰修理闸门。



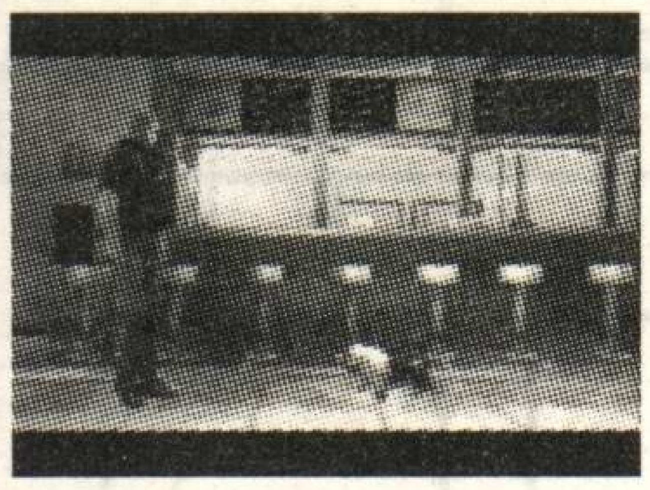
在1F的商店(売店)之中，约翰可以拾到辅助器的弹匣和找到一个“汉堡包”，这个“汉堡包”是非常重要的呢!



而在2F的洗手间(トイレ)之中，约翰可以找到重要的“手榴弹”，不过，会有一只怪物从上方跳下来袭击，小心!

POINT 8 基本上是装备补充的一层 也会发现基地的全图

而当到达2F的食堂时，约翰突然发现了安娜一直在找寻的“RAMBO”，刚才拾得的“汉堡包”便是给她的食物了!



而为了感谢约翰为她找回“RAMBO”，所以安娜便将“D. NETWORK ATEA”的后备KEY CARD交给约翰。在这层楼的浴室之中，约翰可以找到手榴弹一个，记着要取，这是非常重要的道具!

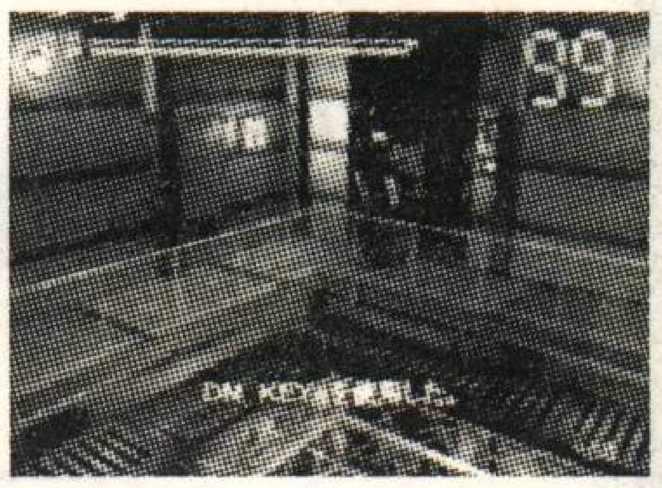
之后，在这层楼之中已没有什么可以做，所以要到3F一行。



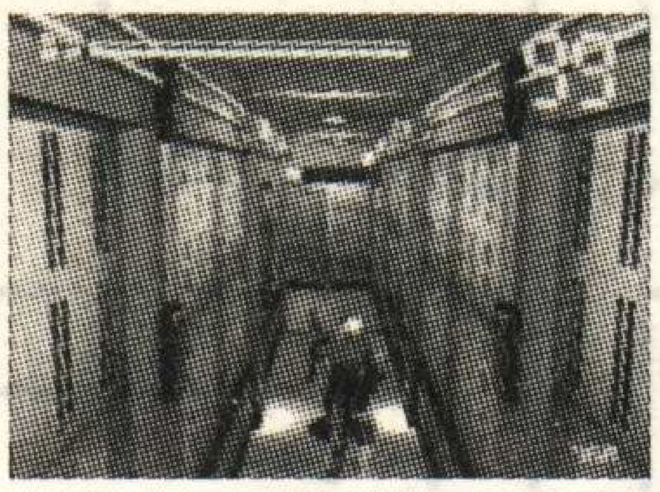
在3F的仓库之中，约翰除了可以补充弹药之外，在书桌之上，更可以找到安娜的留言，在这里约翰可以取得第2种武器——“SHOTGUN”。

在同一层的“男性房间”之中，约翰可以找到“VCR 2”，这是一盒记录片，不过，这盒录影带其实没有大用的。而且，在书桌右边的储物柜之中，更可以找到“SHOTGUN”的子弹。

POINT 9 空气手雷的必要补给点 注意氧气罩中的含氧量



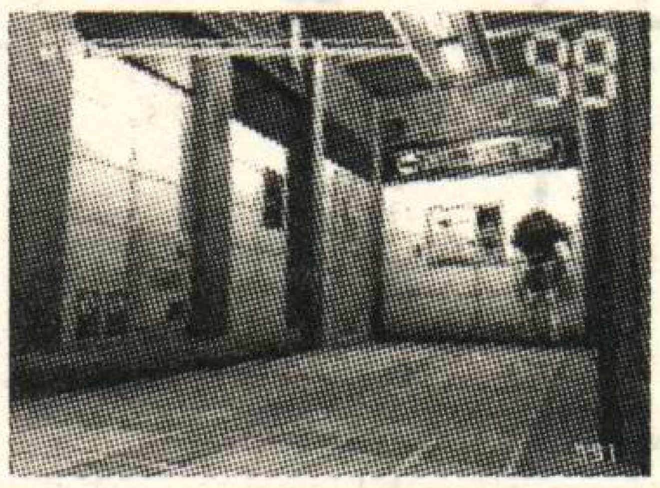
之后便要进入“DN－AREA”之中。然而，在前方是有非常多的敌人，而且这种新的敌人非常强横，一定要使用“SHOTGUN”才能比较易将他们解决。



在见到升降机之后，约翰应该行到走廊的左边，在那边的墙角有一个柜，在这个柜之中，约翰可以无限量地取得“空气手榴弹”，记着要取够才续行动，又或者约翰可以先用空气手榴弹将那空间完全地注满空气。



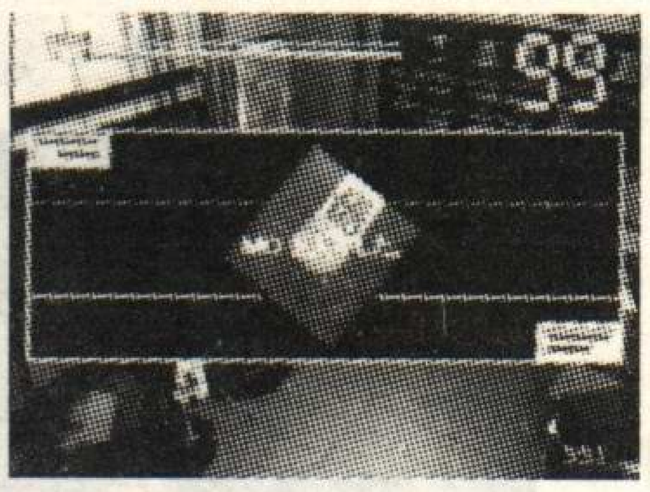
在旁边的“通信室”是一个通满毒气的地方，约翰除了要小心之中的两个敌人之外，更加要留心氧气罩的空气含量，而且在房头和房尾的两个柜之中分别有可以补全部HP的道具“苏生KIT”和“SHOTGUN子弹”。



POINT 10 遇到基地的主设计师 等级交换的行动



为了要找到烧焊器来打开通往“CCD－AREA”的闸门，约翰来到另一边的房间(设备室)，在那里约翰会遇到一个日本人——“富士山 健”，如要取得他手上的烧焊器，便要为他取得“BIG JIM”潜水衣的资料，而约翰会从他手上取得一支“MO碟”。



之后，约翰便乘升降机到上一层，在左边的“BIG JIM乘搭室”之中，约翰发现了一部电脑，只要在这里使用那“MO碟”，便可以抄出“BIG JIM”的资料，这就是富士山 健所需要的。

在完成抄写MO的行动完成之后，约翰便要将那只已有资料的“MO碟”交回“富士山 健”，他取得MO之后，便会将烧焊器交给约翰。

在取得烧焊器之后，约翰便要立刻回到“APARTMENT－AREA”之中，回到3F之后，便可以打开通往“CCD－AREA”的闸门。

POINT 11 与老上司相会的场面 SEAL的攻击目标确认

回到“CCD－AREA”之后，约翰便要立刻前往昆西的房间，在那里约翰会见到已死未婚妻的兄长“麦佳尔”(マッコイ)，他便是特殊部队SEAL的队长(其实约翰以前也是SEAL)的成员之一。



因为昆西要和SEAL的员开会，所以约翰只好先回ERS室休息一会。

回到ERS室，约翰发现原来丝朗(シャロン)在他的房间之中，而正于此时，珍纳又进来了，三人同处一室之中，好不尴尬，最后，丝朗先行离开。

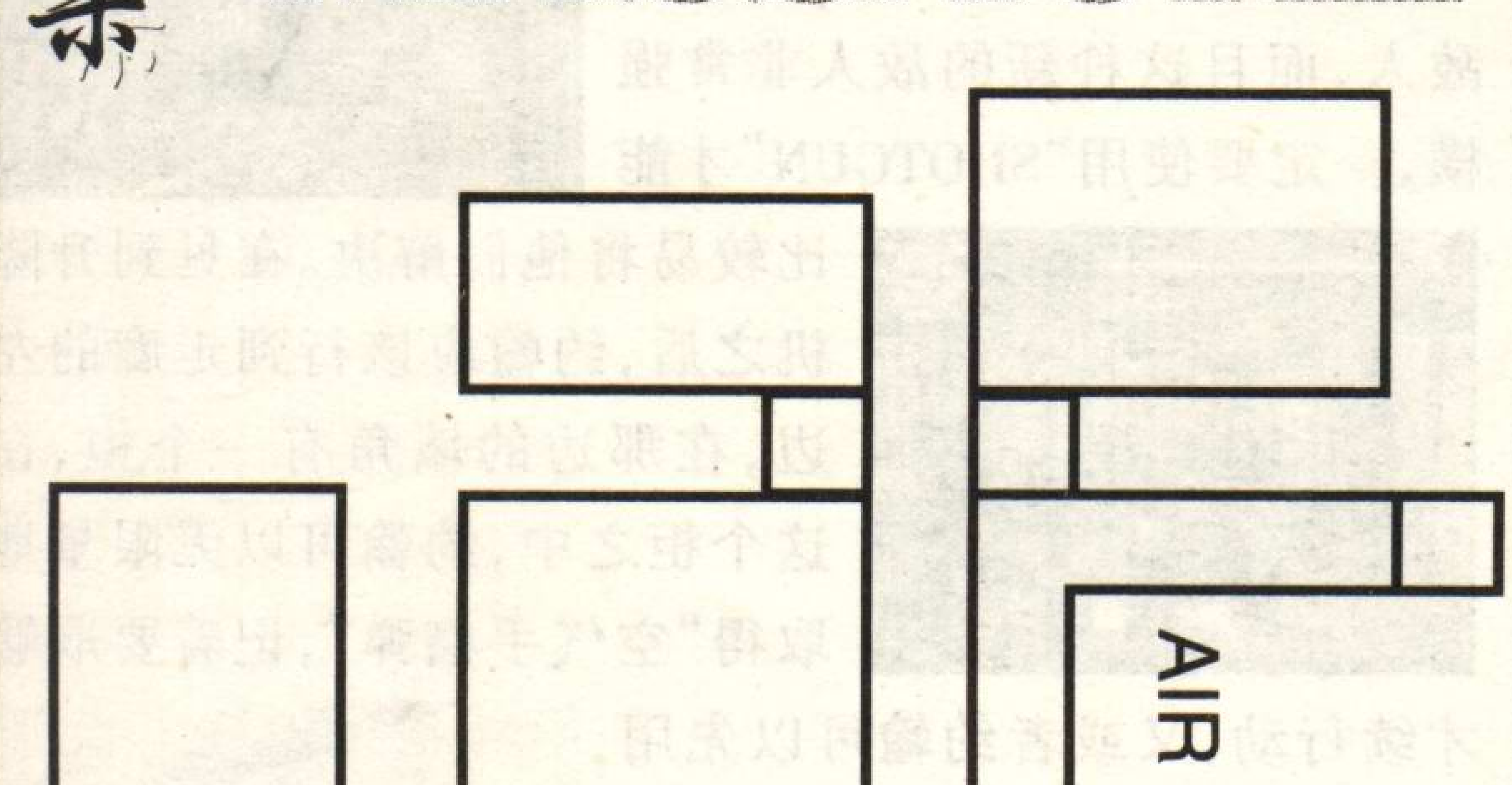


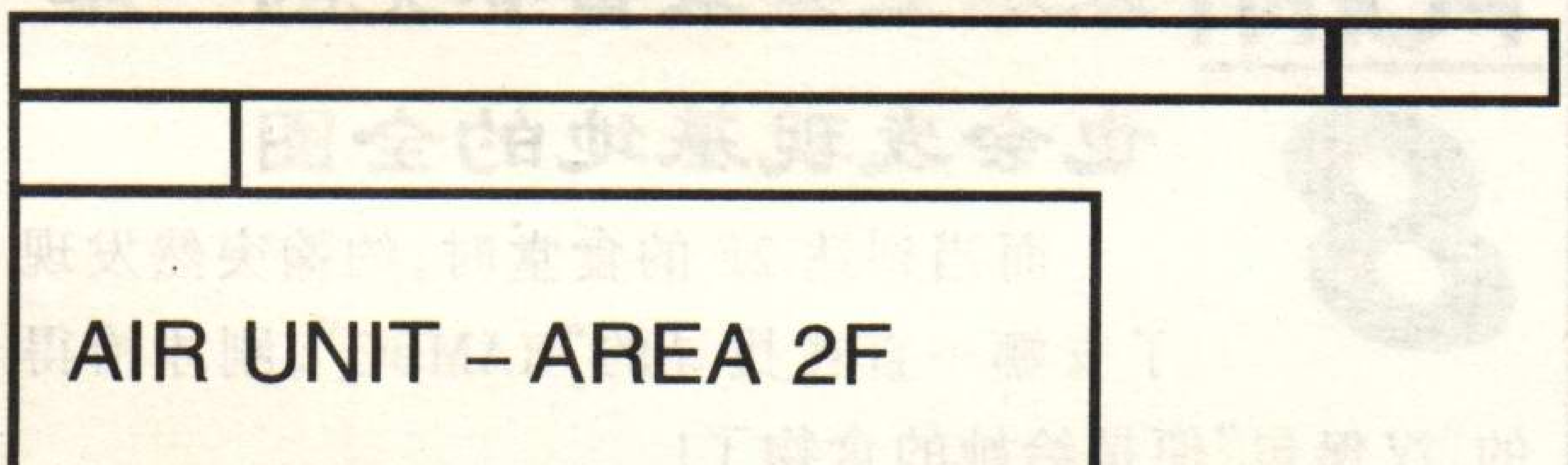
正于约翰和珍纳在谈话的时候，在临房的监探员突然大声呼叫约翰，要他到房中一聚，原来，他是在偷看SEAL等人在开会的情况，结果是SEAL等人决定进攻“AIRUNIT－AREA”……而且在他的房中约翰会找到“危机管理MENU”。

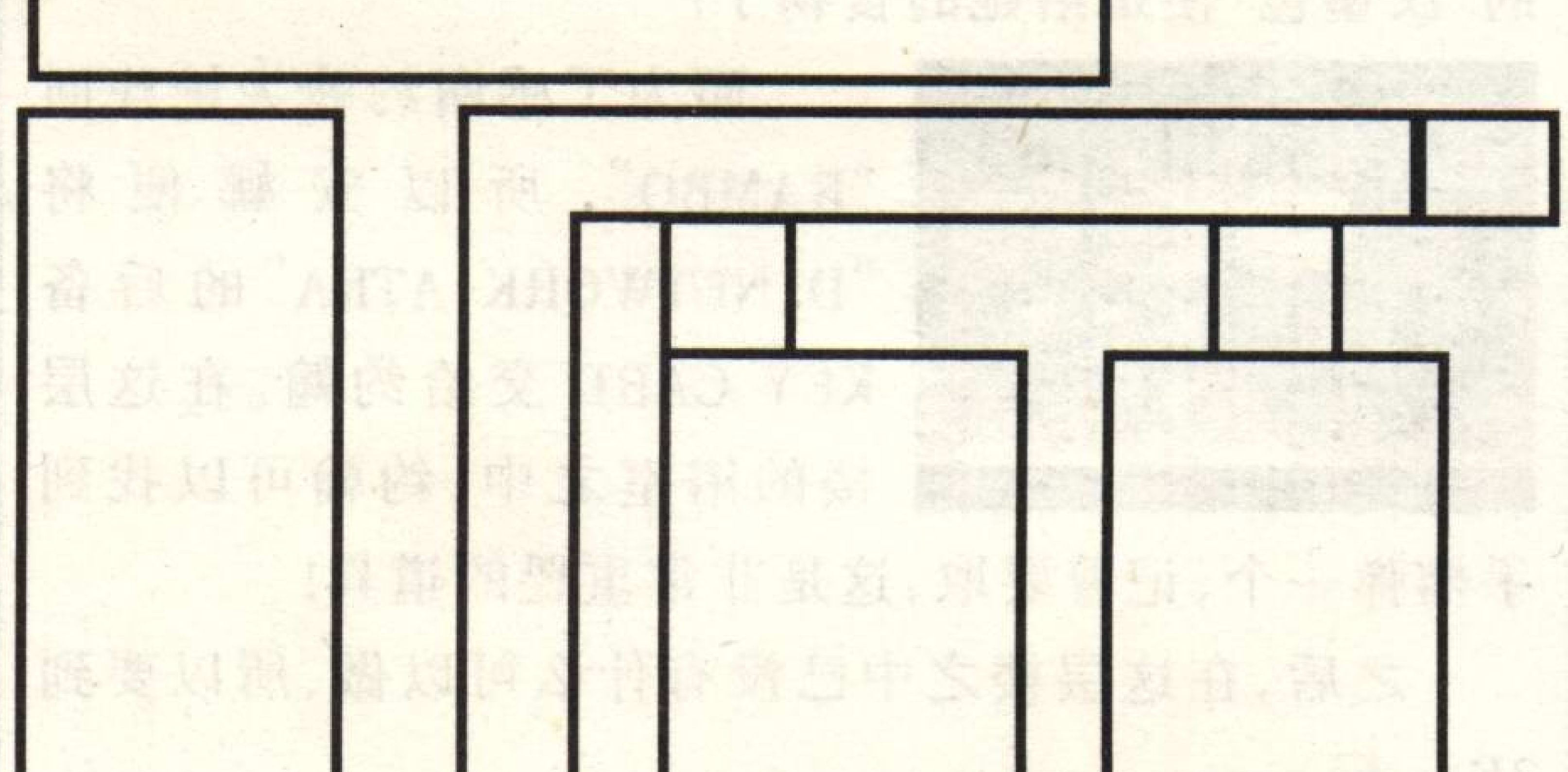


CHAPTER. 4

屠杀 MASSACRE







最短流程

接受通知 SEAL 的任务

▼

到 SEA FARM－AREA

▼

SEAL 处陷入苦战

▼

将 BOSS 消灭并得钥匙

▼

时限内回撤

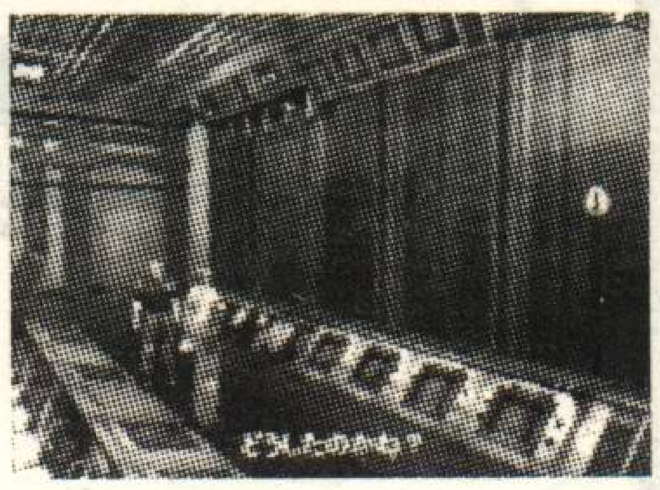
▼

呼叫缆车行动

▼

开启电动缆车

POINT 1 为了救出 SEAL 全部成员而出发 与变异体展开血战的 SEAL



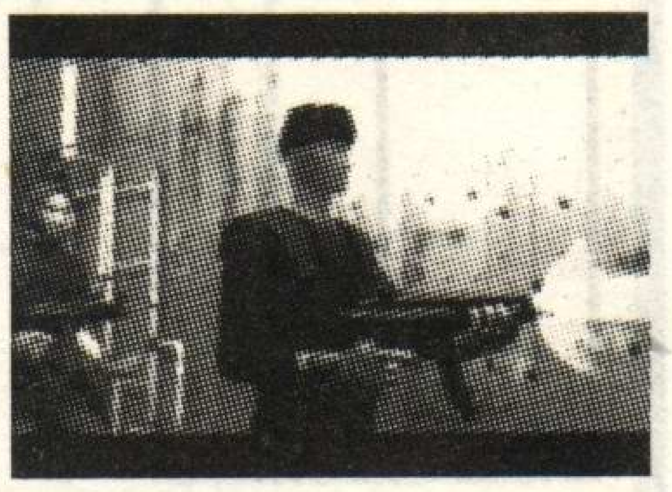
约翰回到达主控制室后，向昆西陈述 SEAL 现在的行动是非常的危险，希望他可以命令 SEAL 队员回来，可惜已经联络不上了，现在只有靠约翰前往通知他们回来……



为了要前往“AIRUNIT－AREA”，约翰本应经过“DOCKING－AREA”到“AIRUNIT－AREA”的，不过，SEAL 等人将通往“DOCKING－AREA”的闸门封锁了，然而，经过一轮的“拳打脚踢”之后，闸门终于也打开了，而约翰则希望丹尼能为他准备“GONDOLA”(缆车)，前往“AIRUNIT－AREA”。

到达“DOCKING－AREA”之后，约翰不妨先到“SEA FARM－AREA”一行，在那里约翰会遇上丝朗，同时，在这里会发生“海豚 EVENT”。(这 EVENT 只会在这时候发生!)

之后，约翰便可以立刻赶往“GONDOLA 乘搭处”，因为丹尼早已在这里等候约翰，约翰只要乘 GONDOLA 便可以到达 AIRUNIT－AREA。就在约翰前往 AIRUNIT－AREA 的同时，在 AIRUNIT－AREA 之中的 SEAL 队员已经受到不知名生物袭击，然而，凭 SEAL 队员的能力，变异体也要死伤无数……



POINT 2 钥匙被变异体所拖走 用尸体铺成的道路

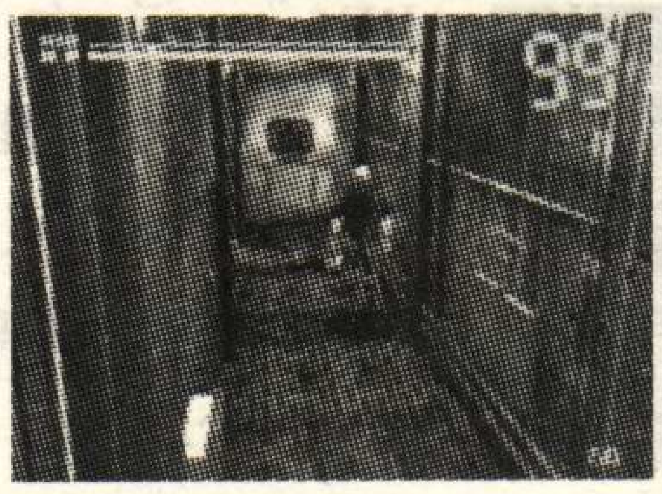


在空气精制室之中，约翰会发现两具尸体，在远一点的尸体身上，会找到一些“停顿手榴弹”(スタンクレネード)，再向前行，在制御室的尸体之中，更可以找到“停顿手榴弹”和“SHOTGUN 子弹”，而且，在这里要将“空气储藏室”的锁解除。

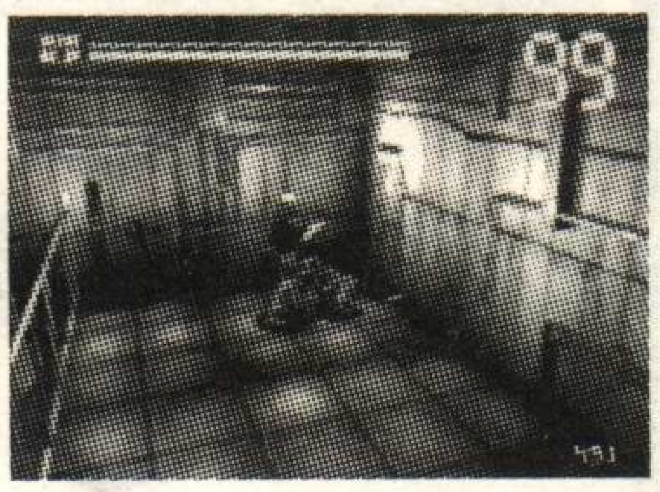


此外，当约翰到达之后，在一个“未断气”的 SEAL 队员口中，他得知重要的“钥匙”已经被怪物抢去了，单凭他们的力量实在无法取回，不过，这条钥匙究竟有何作用呢?

当约翰来到仓库前面之时，另一具尸体突然从上方跌下来，不过这尸体不会变形向约翰攻击的。而在离开仓库之后，刚才跌下来的尸体已经变成怪物向约翰攻击，此时小心当氧气变得非常少时，不要与敌人多作周旋，有可能就躲开它们的进攻逃跑吧!



POINT 3 时限内的火速撤出行动 一波未平一波又起

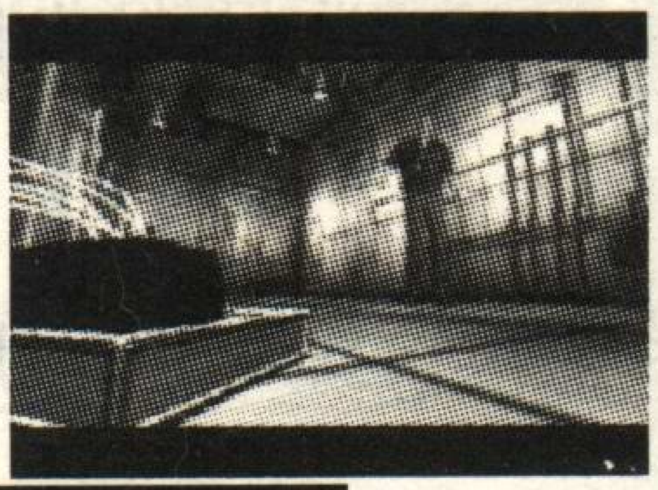


利用升降机到达 2F，约翰在“空气储藏室”之中会遇上一只非常棘手的怪物，这亦是刚才说失去了钥匙的队员口中所说的“怪物”，它其实是一只大老鼠，亦是这里的 BOSS。

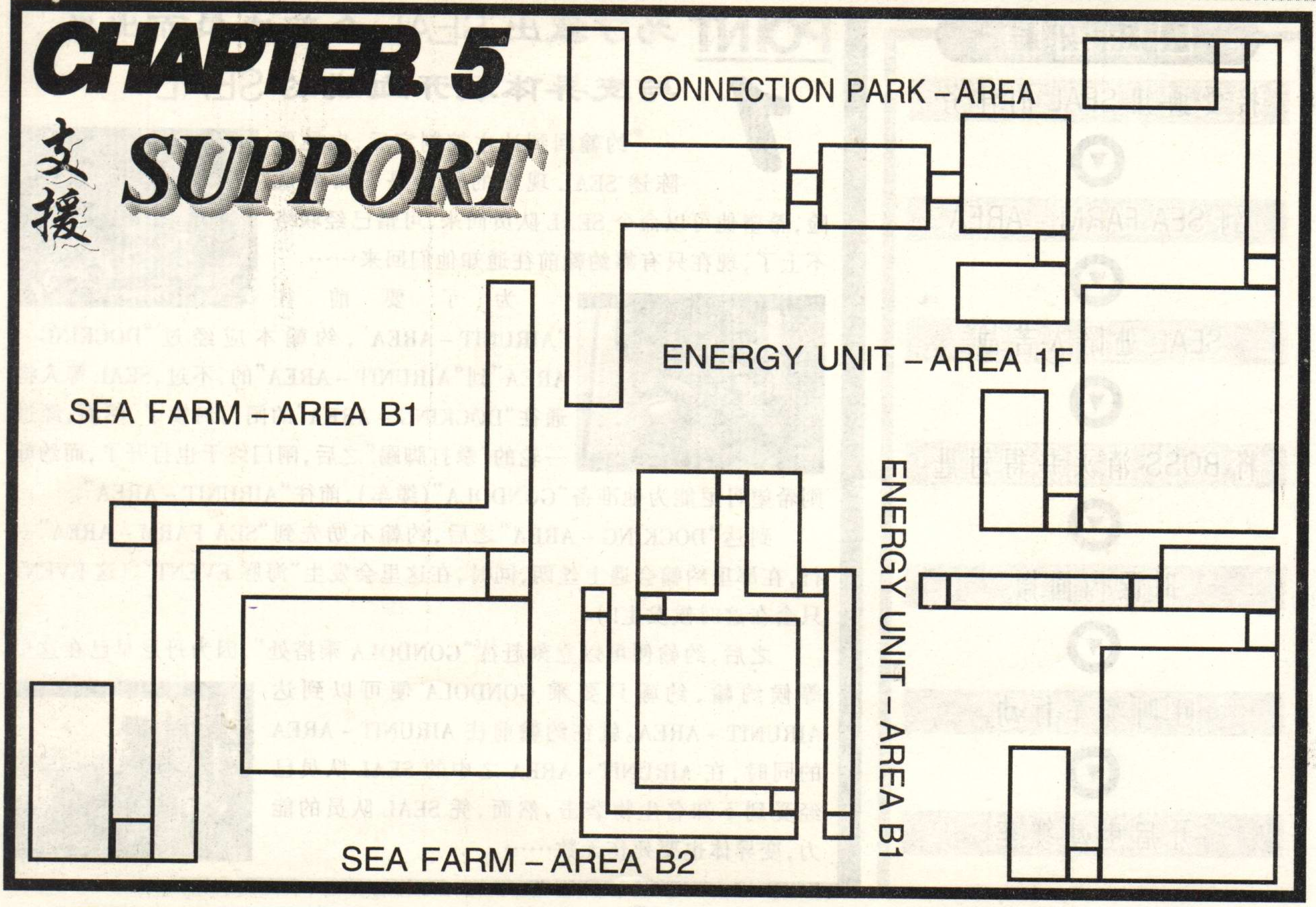
就算将那大老鼠消灭，战斗仍然未结束的，因为这里已装置了一个炸弹，约翰只有 3 分钟时间离开这里，不过在走之前记着要在老鼠尸体上取回“GONDOLA 制御 KEY”。

因为只有 3 分钟的时间，所以最好不要理会敌人，向着“GONDOLA 乘搭处”直冲，利用先前得到的“GONDOLA 制御 KEY”便可乘 GONDOLA 离开。

虽然脱离了 AIRUNIT－AREA，不过由于 AIRUNIT－AREA 的爆炸，使大量空气一次性的放出来，使在水面上的一艘战舰受到波及，因而使一部战机跌入水中，而且更击中了供电系统……约翰他们又将面对怎样的危机呢?他们又将怎样化险为夷呢?



CHAPTER 5 支援 SUPPORT



最短流程

了解到安娜的事件

▼

于 SEA FARM－AREA 得到密码

▼

潜水至另一区域

▼

返回寻找 GUM GUN

▼

去冷却水储藏室

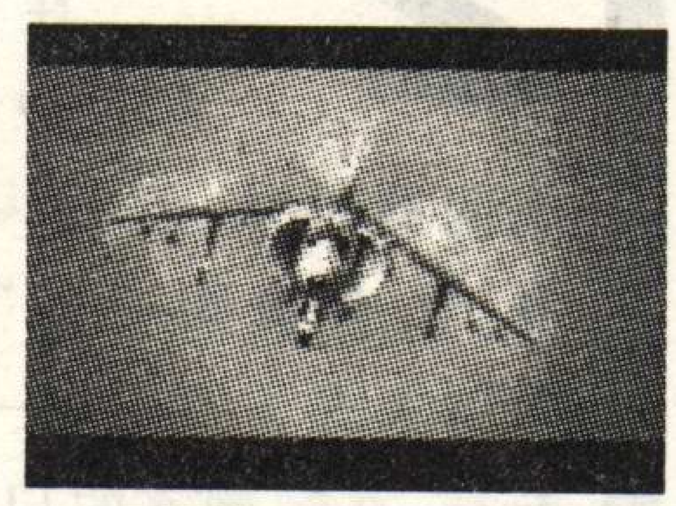
▼

返回火药库中

▼

到丝朗的房间

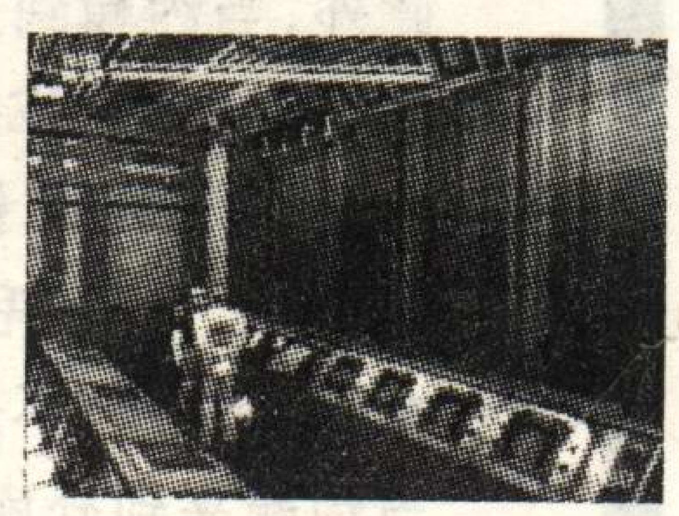
POINT 1 危机再次升级装备亦再次升级 燃料器中已一无所有



回到"BIG TABLE"之后，从丹尼口中，约翰得知且个 SEAL 队员回来，那人便是"麦佳尔"，而现在约翰首先要做的便是回去向昆西报告。



回到主控制室之后，昆西向约翰说刚才的意外使"ENERGY UNIT－AREA"受到严重破坏，而且肯定会解体，所以现时最重要的是准备撤退，而狄保亚现在于"ENERGY UNIT－AREA"之中，现在约翰便要前往"ENERGY UNIT－AREA"将他救出来。

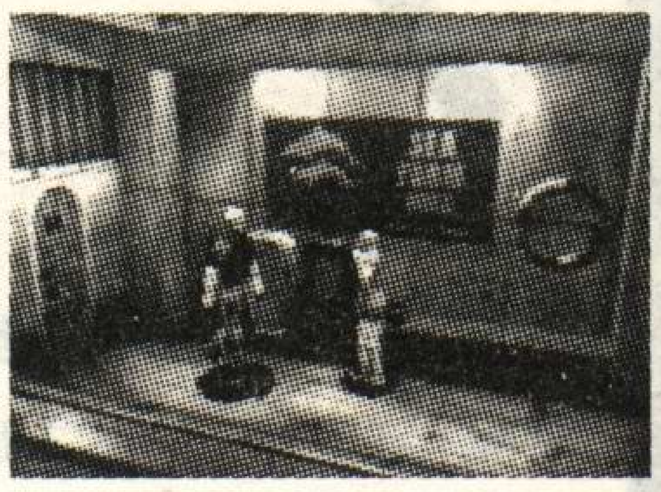


在未离开之前，约翰要再与昆西谈话一定，这样，他便会将另一种的武器交给约翰，这是一种更加强力的 SHOTGUN。

为了要到"ENERGY UNIT－AREA"，约翰一定要先到"APARTMENT－AREA"一行，在 3F 通往"DN－AREA"的大闸之前，约翰会再次会遇上丹尼，从他的口中可以了解到由于安娜将自己反锁在这区域之中，所以丹尼亦无能为力，就算他取得约翰身上的烧焊器，不过由于没有烧料，所以……



POINT 2 再次得到密码的情报
被封锁的升降机



而因为不能通过，所以丹尼叫约翰先到“SEAFARM－AREA”找丝朗。

约翰要经过2F的CCD－AREA闸门，然后才能到达SEAFARM－AREA，然而，在2F有非常多强劲的怪手，所以……小心一点为上！



到达SEAFARM－AREA之后，记着立即到饲育POOL，因为丝朗会给约翰通往ENERGY UNIT－AREA的密码，好密码便是“2751”。

乘SEAFARM－AREA的升降机便可以到达B2，在那里一直向前行，过设施管理室，使用刚才得到的密码，便可以到达仓库之中，在那里可以得到烧焊器的燃料。



继续向胶行，便会发现通往ENERGY UNIT－AREA的升降机，不过已经被狄保亚封锁了，所以……回头吧！

POINT 3 潜水作业开始
因为氧气瓶的缺少而作业不能

之后，约翰回到APARTMENT－AREA，将燃料交给丹尼。得到丝朗的指示，



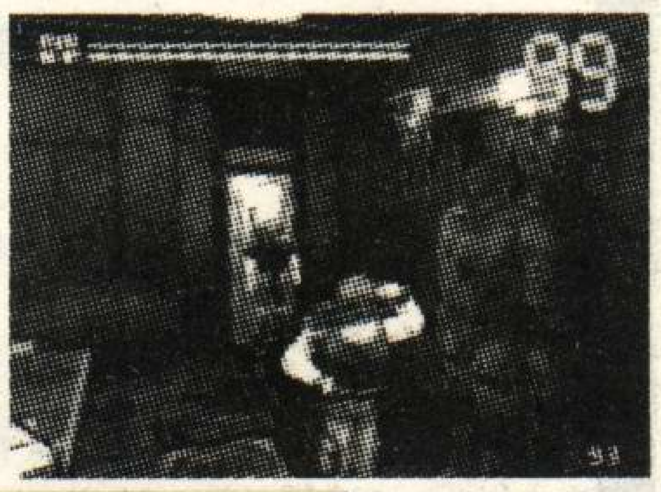
约翰要往DN－AREA，使用BIG JIM的潜水衣前往ENERGY UNIT－AREA。而在约翰前往DN－AREA之前，丹尼竟然希望他为自己向安娜……?!



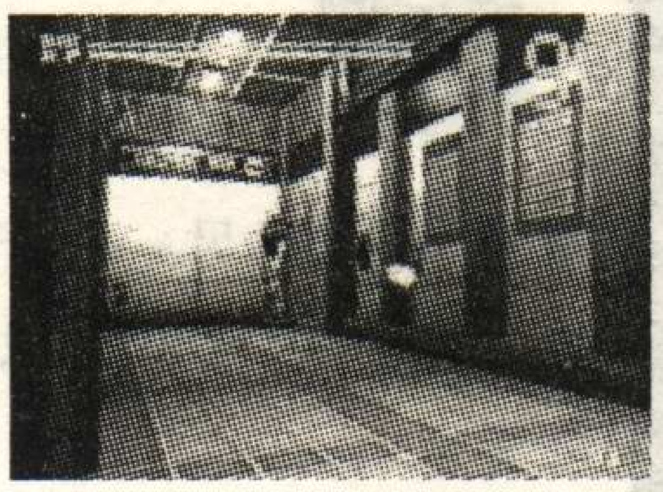
到达DN－AREA之后，约翰便要立刻前往安娜的房间，安娜起初以为约翰在说笑，不过，当她知道基地要破灭之后，便带约翰前往的BIG JIM潜水衣的地方。



到达BIG JIM乘搭室之后，原来那里只剩下一件潜水衣，不过却没有氧气器（エアタング），所以暂时不能使用，约翰要到上一层的“BIG JIM部件室”（ビッグジムパーツ室）取氧气器。



POINT 4 海军的必要设施入手
了解到同事之间与众不同的关系



然而，当约翰到达“BIG JIM部件室”之时，那里原来已经被水浸着，所以，那个仓库的门是不能打开的，为了要早点使用潜水衣，约翰只有回去听取安娜的意见。



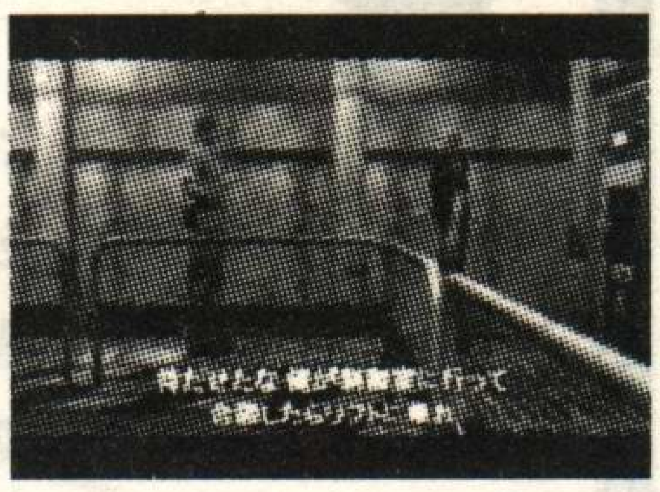
在得到安娜的提示之后，约翰得知要打开那仓库，唯一的方法便是修补那被损坏的外墙，要做到这点，便要取得海军的“GUM GUN”（ガムガン）。



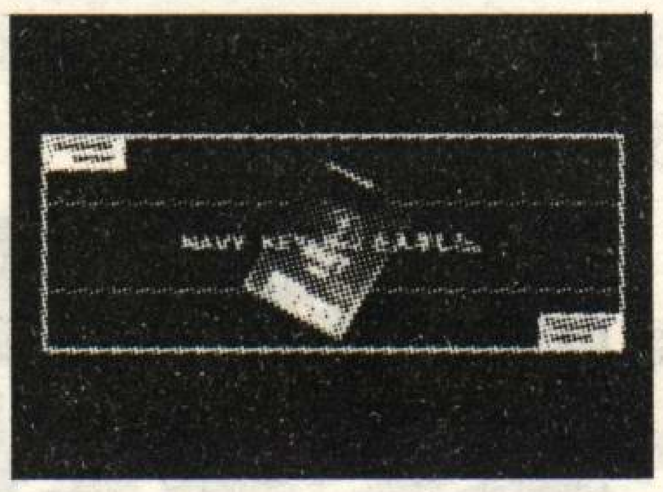
为了要得到“GUM GUN”，约翰便返回APARTMENT－AREA找丹尼，当约翰到达丹尼房间之时，只要看房中书桌上照片之后丹尼便会出现。依丹尼所言，“GUM GUN”是放在NAVY－AREA之中的，所以约翰便会立刻向NAVY－AREA进发。



POINT 5 海军士兵的装备千万要得到
再次发现未进入的区域



当约翰到达DOCKING－AREA之后，原来丹尼早在等候，而且约翰从他手上得到了NAVY－AREA LEVEL 2的钥匙卡。



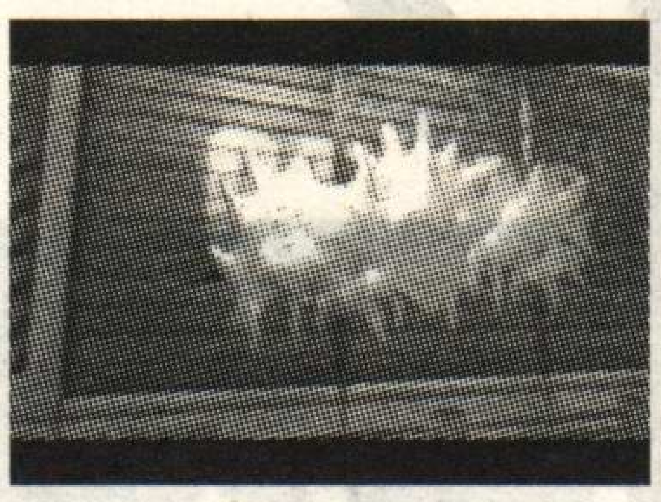
来到NAVY－AREA后，约翰要做的事便是回到E－POOL，使用LEVEL 2的钥匙开启之前不能开的门。

进入通道后，约翰一直向前行，见到楼梯之后便向上层行，在那里的尽头有一间“兵舍”，之中便是“GUM GUN”的所在地，而且在这里有“应急KIT”的补充。另外，记着要搜一搜那死去的人的身啊！

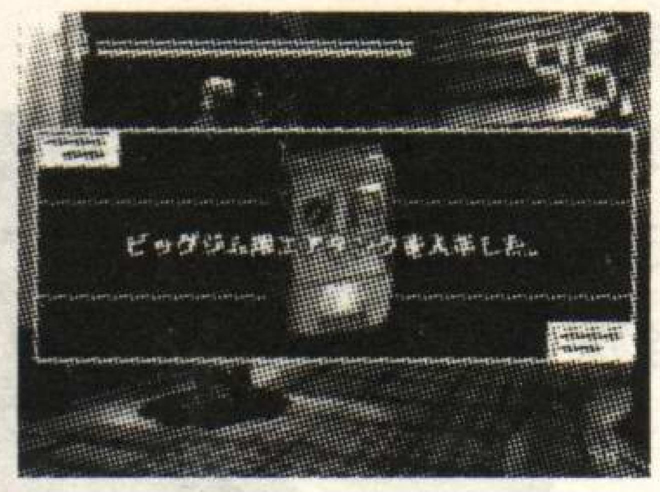


回到2F，约翰可以到另一边的通道，在中间有“资料室”，之中可以找到“VCR 1”和一些文件。于在资料室正面的楼梯，之上的“机房”是不能进入的，所以去不去也没相干。

POINT 6 一切的准备工作已经就绪 水下之战困难异常



得到"GUM GUN"之后，便可以回到"BIG JIM 部件室"之中修补缺口，之后再在外面开动 AS 系统，便可以将房的水抽去。当然，之后便可以得到氧气器。



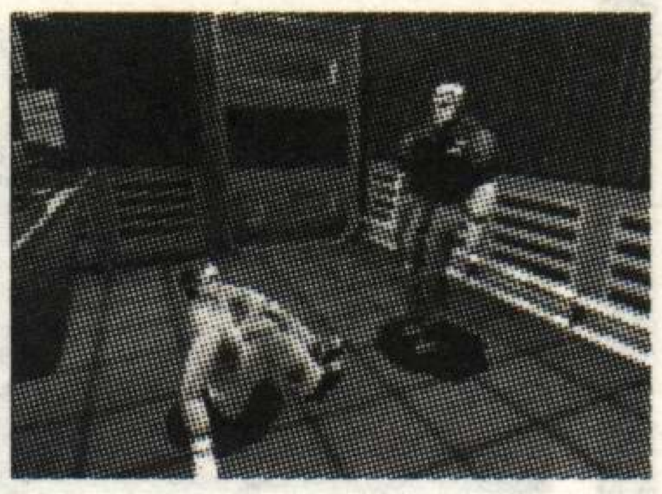
当约翰回到安娜的房间时，她已经开始有点儿不对劲，而且她不见了自己的执照，所以无法给约翰开启潜水衣的密码。其实，约翰要先将氧气器放进潜水衣之中，然后再到安娜的房间，这时，安娜会在约翰之前变成怪物，而她的执照便会掉在地上，只要将她打倒，便可以拿走执照，然后开动潜水衣前往 ENERGY UNIT - AREA。



在"CONNECTION PARK - AREA"之中，其实暗藏杀机，因为这里有一些颇为"难缠"的鱼，这里最好是"避之则吉"，只要一直行便可以到达 ENERGY UNIT - AREA。

POINT 7 基地能量源过热 冷却水注入的行动开始执行

在 ENERGY UNIT - AREA 之中，厉害的敌人其实不算十分多，不过，为了安全起见，约翰最好还是先到仓库一行，在那儿补充充足的弹药，然后才到下一层继续行动，不然，可能会有惨剧会出现呢！到达下一层之后，面对着梯的房间便是目的地，亦即是富士山所在的房间，不过，来到这里之后，从狄保亚口中得知这里因为过热而已经非常危险，为了要阻止这里发生爆炸，一定要使涡轮降温，而为了要完成这重要的工作，富士山会为约翰打开"冷却水储藏室"的门，让约翰利用那里的水使涡轮降温。

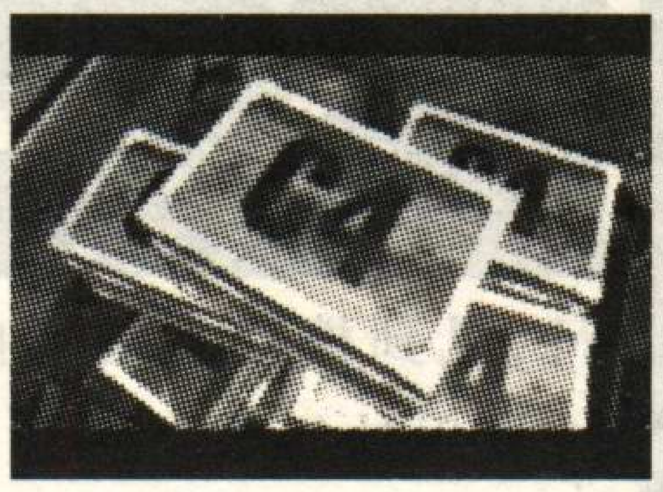


然而，当约翰到达"冷却水储藏室"之后，一个令人担心的事发生了，因为约翰发觉那里的活门被一些未知生物封锁着，因而不能使用，在无计可施之下，约翰只有回去控制室向富士山救助。

为了要使涡轮，富士山认为要使用"C4 炸药"来将"冷却水储藏室"炸开，不过，要取得 C4 炸药，便要到 CONNECTION PARK 之中的火药库取，随后，富士山便会将密码(3742)说给约翰知道。

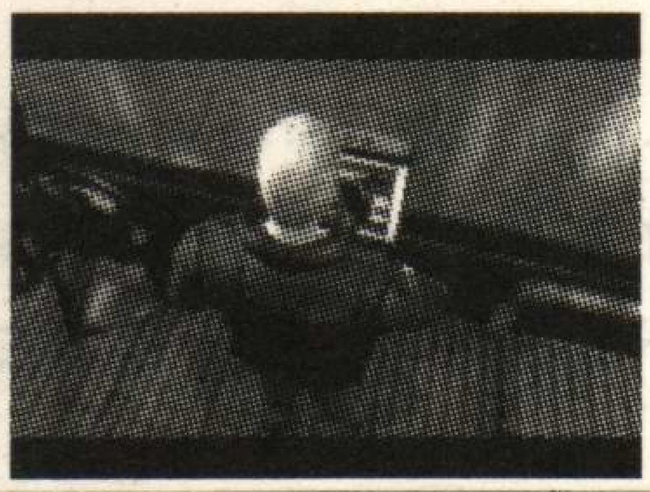
POINT 8 SEAL 唯一的生还者异变开始 再次面对过去的朋友

之后，约翰便要再一使用潜水衣进入水中，然后到火药库取 C4 炸药。到达火药库之后，约翰非常轻易的便找到 C4 火药，不过，他还发现另一个人，那便是 SEAL 唯一的生还者——麦佳尔，然而此时他已变成了半只怪物，他会将一支"COLT M1911A1"交给约翰，之后便将这个火药库引爆(注：在之前的仓库之中可以找到 MP5 轻机枪的武器)。



将 C4 炸药带回给富士山，他便会教约翰如何使用。只要富士山的指示将 C4 炸药装在"冷却水储藏室"中的标板上，便可以将那里炸毁。

之后，约翰返回和富士山会合，富士山便会将炸药引爆，水便会使这里降温，不过，这些水也会将这里毁灭。而原来富士山已经被感染，最后他决定留下来，而让约翰一人离开这里。在进入随道之后，约翰便会遇上变成了怪物的富士山，在这里约翰要先打他一次，之后，在前方已浸水的通道之中要再与他一战。



POINT 9 同伴的连续死亡 孤身一人向危机挑战

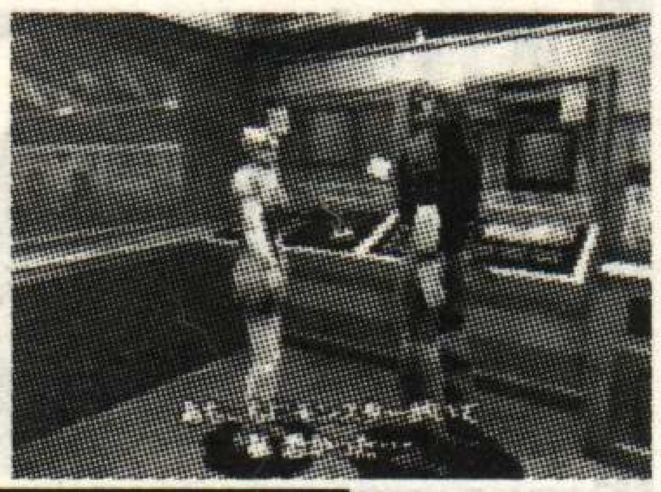
击倒变成怪物的狄保亚之后，便可以顺利地到达前方的避难所之中，在那里约翰会再见到另一具尸体，然而这尸体是没有多大用途的。之后，约翰使可以沿着闸门，回到 SEAFARM - AREA 之中。



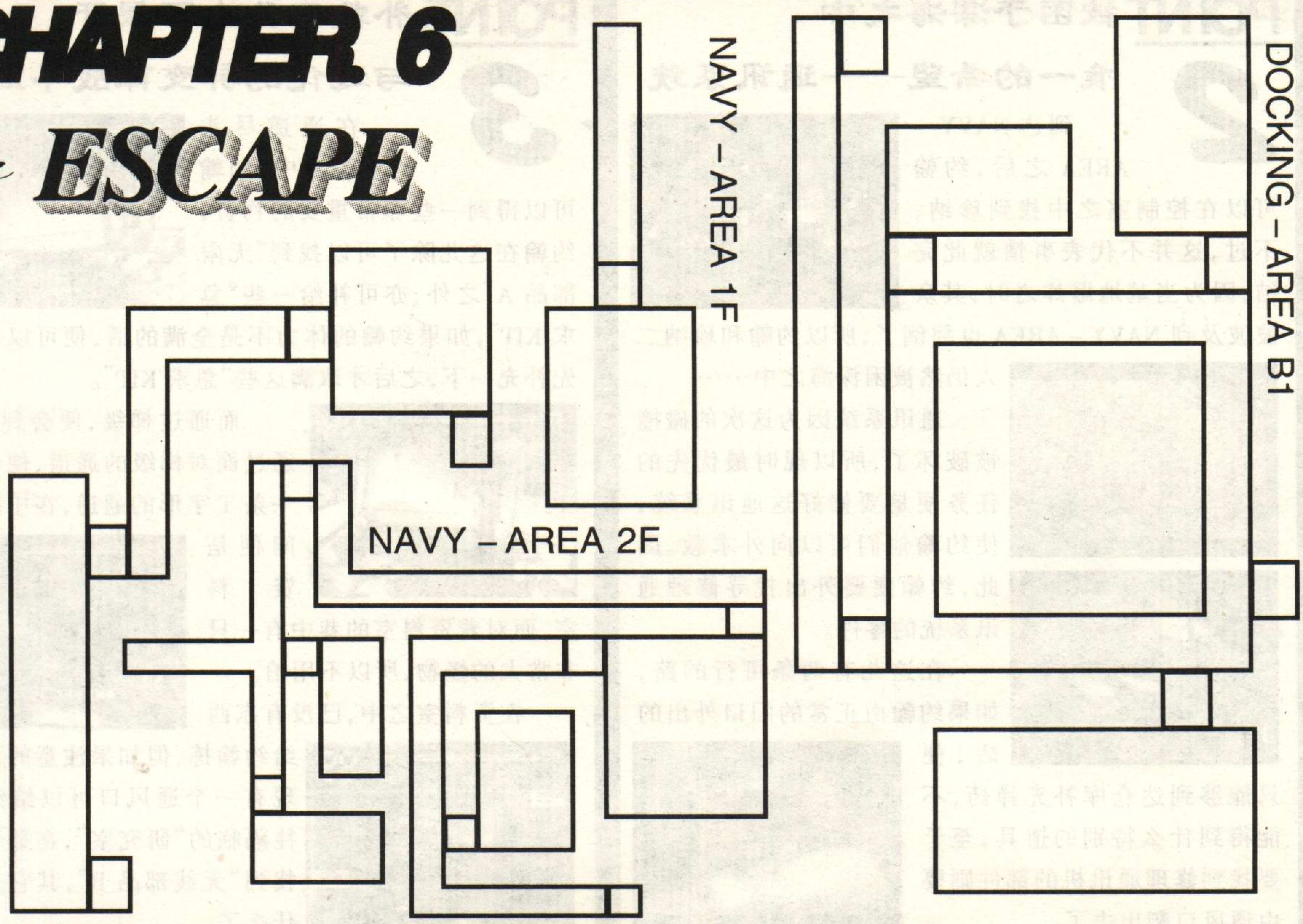
在 SEAFARM - AREA 设施管理室之中，约翰会再遇丝朗，她来这里的原因，原来是为了要将那海豚放走，可是，她不能拉动最后的把手，当约翰为她拉动最后的把手之后，她便会先行离开，不过……真正的惨剧便会发生。

当丝朗一回到大型动物室之后，便被变成怪物的"牛"杀死了。之后，在丝朗身上会找到她房间的锁匙。

回到 SEAFARM - AREA B1，便可以进入丝朗的房间之中，在这里可以找到丝朗的日记。这时候回到"饲育 POOL"的房间，于此便会再发生海豚的 EVENT。事件发生后，海豚便会离开这里。



CHAPTER 6 逃生 ESCAPE



最短流程

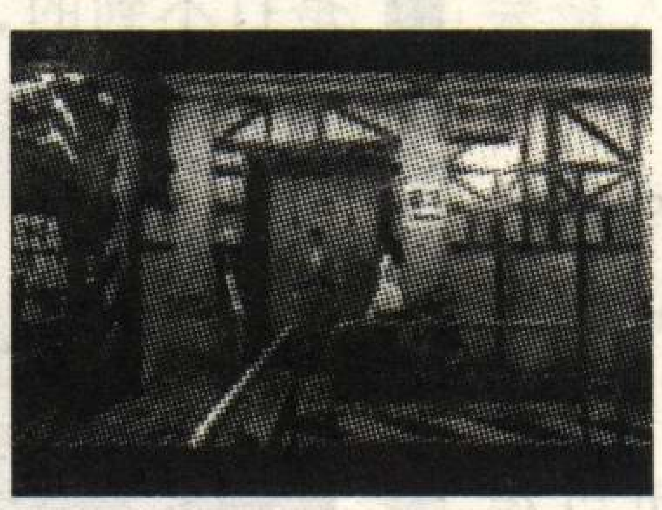
- E－POOL 的事件发生
- ▼
- 通过通风口
- ▼
- 进入再次资料室
- ▼
- 返回并修好通讯机
- ▼
- 与最终 BOSS 战斗
- ▼
- 机房开启自爆装置
- ▼
- 回到冷冻杀菌室

POINT 1 事件的主持者出现

无论是朋友还是敌人都相继倒下



一回到 DOCKING－AREA，约翰便会见到珍纳和她的猩猩，而且丹尼亦会在他们前出现，而珍纳更向二人透露，现在于基地中出现的不同种类怪物，其实是因为他们在“进化”之中……

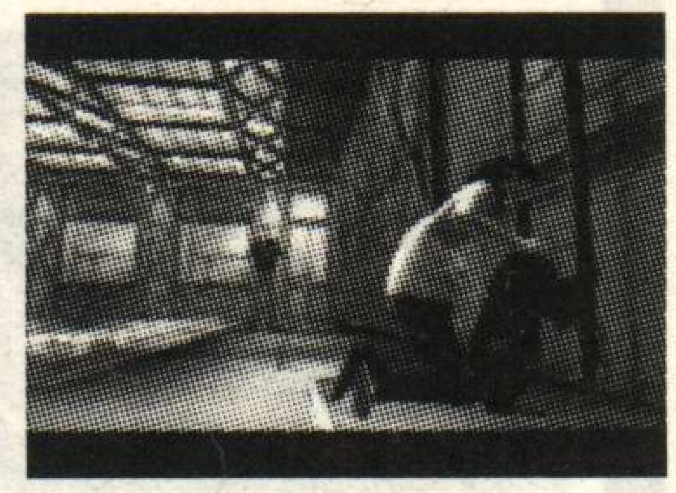


本来，约翰想到可以乘坐 SEAL 用过的潜艇离开的，不过，当他到达在 ERS 室下方的 E－POOL 时，发现珍纳已经倒在这里，原来那可恶的昆西将她击晕，而自己则独个儿乘潜艇逃走，可惜，在潜艇内原来早已有一只怪物，结果当然是……这可以说是恶有恶报……



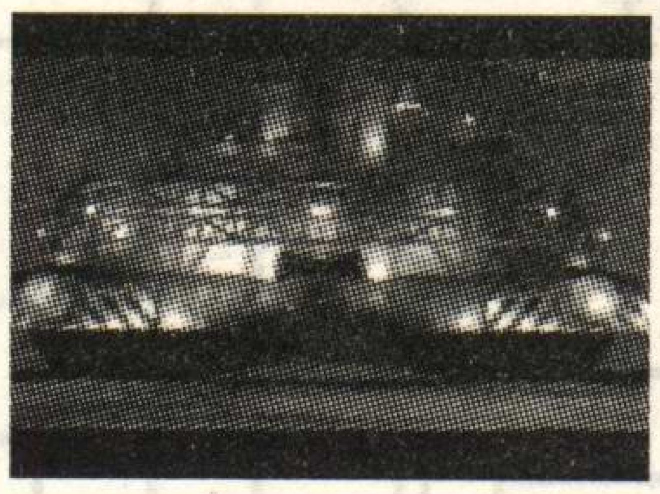


现在，约翰和珍纳可以逃生的路就只有“NAVY－AREA”了，所以约翰便要回 DOCKING－AREA 一行，不过，当丹尼正要为约翰和珍纳打开动往 NAVY－AREA 的通道之时，变成怪物的安娜然再次出现，原来当时约翰并没有将她杀死，而现在安娜将丹尼也……结果二人同归于尽。

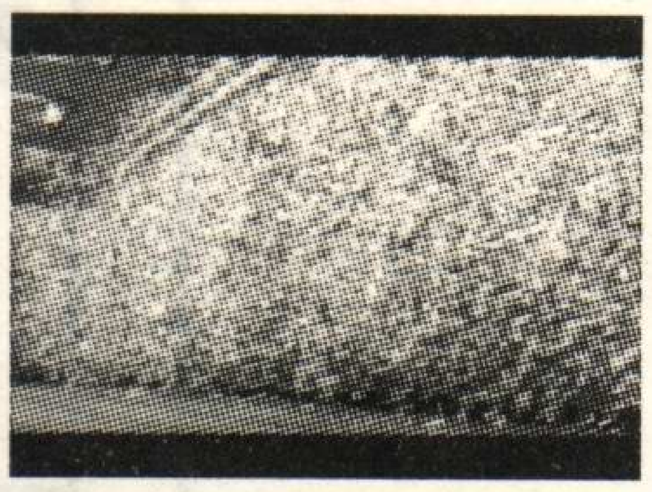


POINT 2 被困于深海之中

唯一的希望——通讯系统



到达 NAVY－AREA 之后，约翰可以在控制室之中找到珍纳，不过，这并不代表事情就此完结，因为当基地爆炸之时，其余波波及到 NAVY－AREA 也翻倒了，所以约翰和珍纳二人仍然被困深海之中……



通讯系统因为这次的碰撞被破坏了，所以现时最优先的任务便是要修好这通讯系统，使约翰他们可以向外求救。因此，约翰便要外出找寻修理通讯系统的零件。

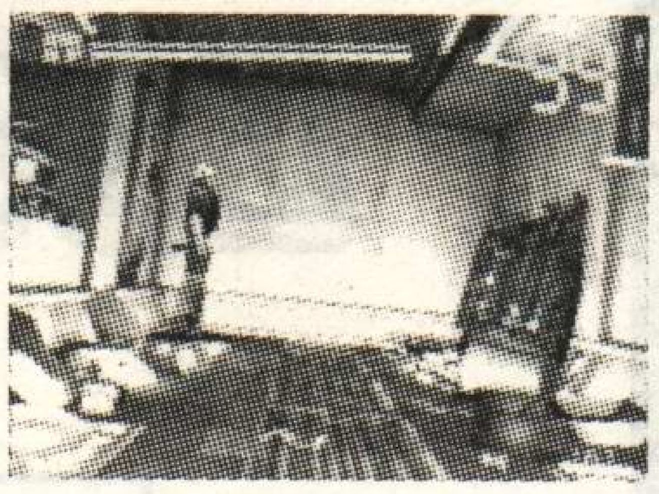


在这儿有两条可行的路，如果约翰由正常的门口外出的话，便只能够到达仓库补充弹药，不能得到什么特别的道具，至于要找到修理通讯机的部件则要由通风口爬出去了。



POINT 3 补救工作立即展开

与进化的异变体战斗到底



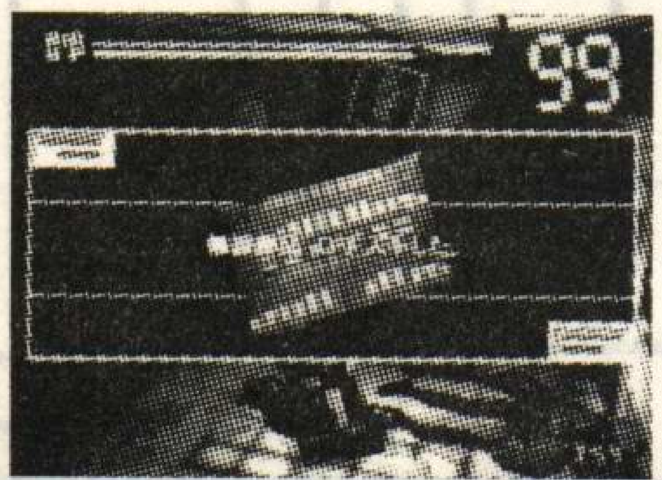
在通道尽头的兵舍之中，约翰可以得到一些非常重要的物资，约翰在这儿除了可以找到"无限部品 A"之外，亦可补给一些"急求 KIT"，如果约翰的体力不是全满的话，便可以在这儿先补充一下，之后才取满这些"急求 KIT"。



而通过梯级，便会到达 2F，通过面对梯级的通道，便会到达一条 T 字形的通道，在中间的房间便是资料室，而对着资料室的巷中有一只非常大的怪物，所以不用怕。

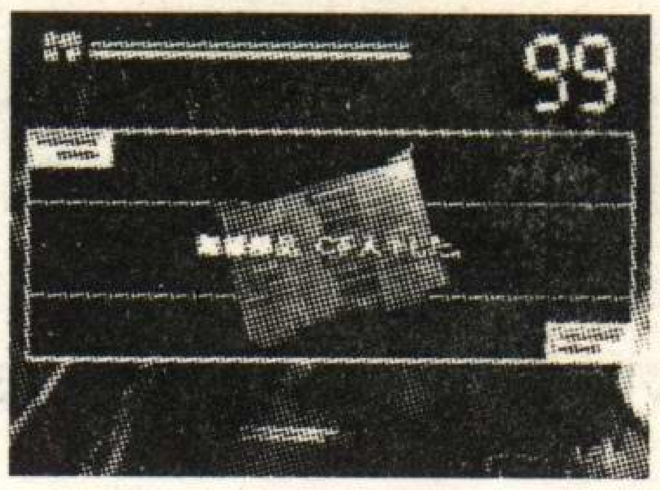


在资料室之中，已没有东西给约翰拣，但如果注意的话会发现有一个通风口可以给约翰通往隔临的"研究室"，在那里可以找到"无线部品 B"，其它就没有什么了。



POINT 4 一定让最终武器到手

提前消灭阻碍最终战的敌人



至于最后的"无线部品 C"，究竟在什么地方呢？原来，"无线部品 C"便是在之前无法进入的"机房"之中，不过，在那里会有一只非常巨大的敌人，一定要小心的是这敌人是会"繁殖"的。



之后，约翰便可以回到控制室之中，修理那通讯系统了，不过，珍纳却不见了，而且，在修理完成之后，约翰便可以得到另一种的武器，这是有 510 发子弹的"H&K G11"。

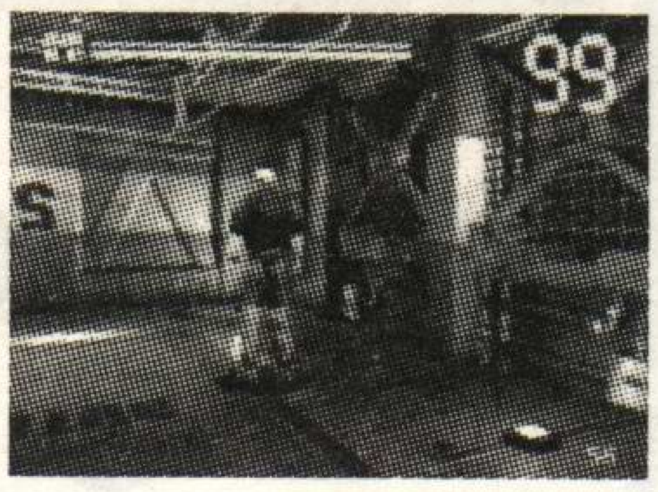


其实，在完成一切补给之后，理论上是可以到从来未到过的"冷冻杀菌室"的，不过，现在应先再一次到"机房"，将另一只巨大怪物消灭，否则，之后便会非常麻烦。



POINT 5 最终 BOSS 现身

目前为止唯一的生存者变异



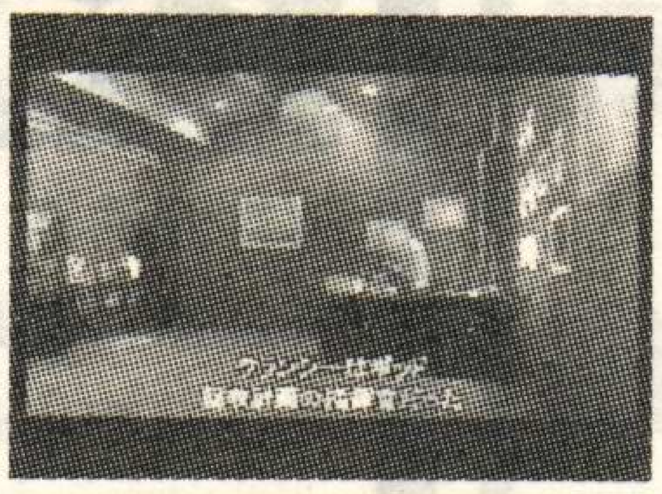
然而，往"冷冻杀菌室"的路途不是非常平坦的，因为在修理完通讯系统之后，在 E－POOL 之中的怪物是非常恐怖的，理论上是打不到的，所以是走为上着。



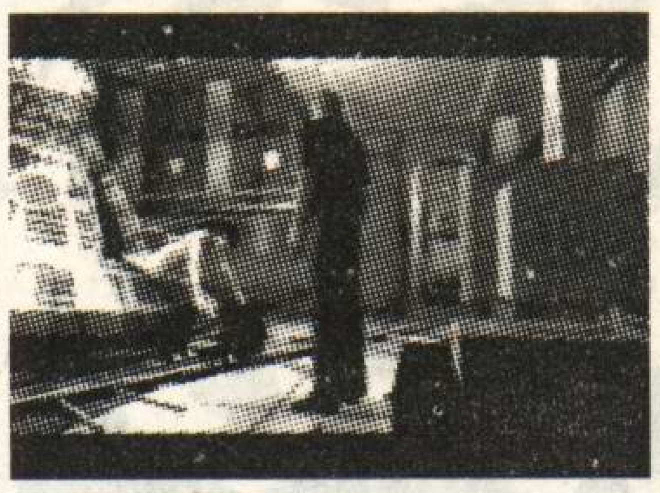
在到达"冷冻杀菌室"后，约翰可以在电脑之中得到最后一份的文件，之后，珍纳便会再次出现，不过，她将会变成一支非常巨大的怪物，这便是最后 BOSS 的第一形态。



这时候，一切的谜也解开了，原来"带菌者"是那只猩猩，她原来是从太空回来的实验品，而珍纳一直也知道这事情的，不过，她只是希望可以借着这猩猩使更多的病得以医治，虽然她的想法不错，但是……



POINT 6 战斗！战斗！！战斗！！！尽全力把最终 BOSS 击败



要轻易的击倒这 BOSS，一定要在太空艇的两侧向她攻击，这样，她便不能向约翰发动反击，而在这里应用尽普通攻击，不要使用任何火力强大的武器，因为这些要留来对付 BOSS 的第二形态。在这里亦不妨使用一些“空气手榴弹”。



当约翰消灭了变成了 BOSS 的珍纳的第一形态之后，她便会变成第二形态——亦即是最终形态，然而，这个 BOSS 的最终形态是非常难对付的，因为她的攻击是先用强光使约翰不能移动，之后才进行攻击，所以约翰要围着太空艇走，这样便可以避开她的闪光攻击，然而，要击倒她是一定要在正面攻击她的，所以，这时便是使用强力武器的时候了。而如果情况许可的话，大可以多使用之前剩下来的手榴弹。

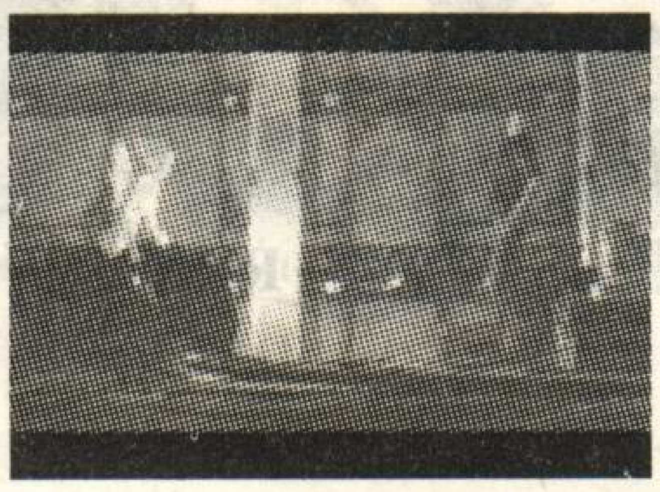


POINT 7 快跑！火速撤出基地 一切全部终结……



在打倒 BOSS 的第二形态之后，她便会回复珍纳的意识，而且她更叫约翰到“机房”将自爆装置发动，之后，她便将自爆装置的钥匙交给了约翰。

最后，约翰到达机房，将自爆装置启动，之后，约翰只剩余 5 分钟，约翰要在 5 分钟之内跑回“冷冻杀菌室”，乘太空艇离开。



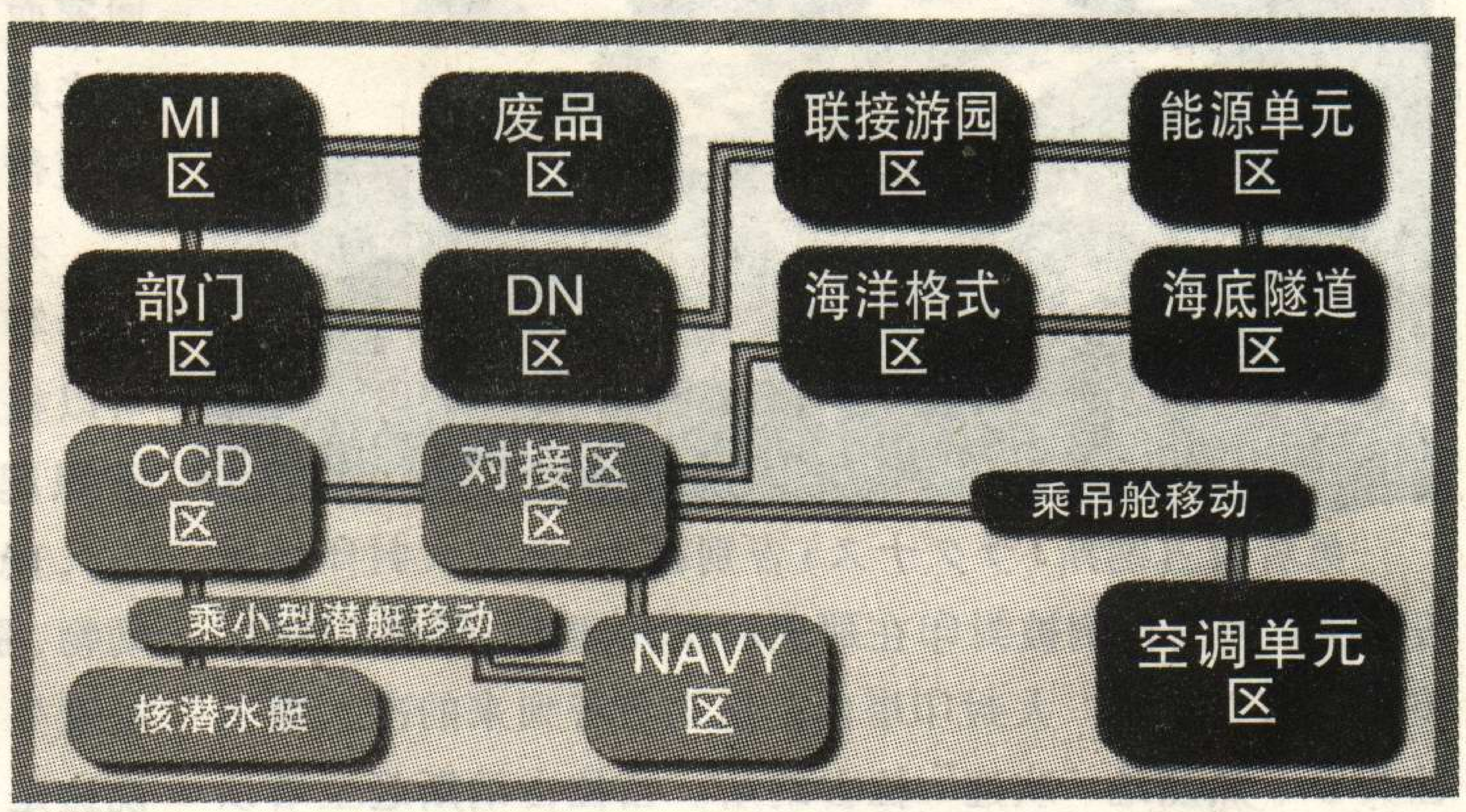
当约翰回到“冷冻杀菌室”之后，原来那猩猩也回来了，而且她想冲向约翰，幸而珍纳阻止了它这个行动，终于，约翰成功的乘太空艇离开了 NAVY－AREA。

原来，安娜的爱犬“RAMBO”一直在这太空艇之中，所以，这次除了约翰之外，“RAMBO”亦能逃出生天。此外，在基地之中的海豚亦逃了出来，他们 3 位便是这次事件的生还者了。



巨型工作台内的 12 个区域

成为游戏舞台的潜水艇海底补给基地的巨型工作台，在此包含了起始地点 CCD 区在内，共 12 个区域。看右边的关系图，把握住区域间的联系，玩者在攻关时会变得轻松愉快的。但是关于图中的区域配置与实际游戏中的具体位置有所不同，希望你注意。



CCD 区
正式名称为“中央控制甲板区”。这是统括整个基地的区域，起始地点——ERS 室也位于此处。

NAVY 区
这是美国海军的军事区，能够与巨型工作台分离、组合。也可以使用轨道、向海底移动。

对接区
这是为使工作台和 NAVY 区合体而设的区域。通过位于中央的连接室，有可能在区域区移动。

M1 区
全美最大医疗器械公司—“メデカル・インダストリ一公司”区域。ジーナ研究室也在这里。

废品区
这是处理巨型工作台内的废弃物的区域。其中，重要的事件项目被丢弃的场合也……

部门区
在巨型工作台工作的职员几乎都居住在此区域。备有销售店、食堂、医疗室等各种设施。

DN 区
与军事有关系的通迅公司—ダイナミック・ネットワーク的区域。设置最新型潜水服“ビッグジム”。

空调单元区
是制造及供给巨型工作台内氧气的区域。此区域一旦破坏，由于气压差基地会被气压破坏的。

海洋格式区
是进行实验动物的饲养和海底环境下的生态研究的区域。摄影师シャロン也居住在此区域。

联接游园区
这是连接 DN 区和能源单元区的海底区域，如果不使用ビッグジム，就不能通过。

海底隧道区
这是连接能源单元区和海洋格式区的海底隧道。不用借助潜水服及潜水艇就可以移动。

能源单元区
这是供给巨型工作台内部所有电力的区域。顺便提一句，电力是由核发电供给的。



机种:SS　类型:RPG　厂商:COMPILE　媒体:CD－ROM

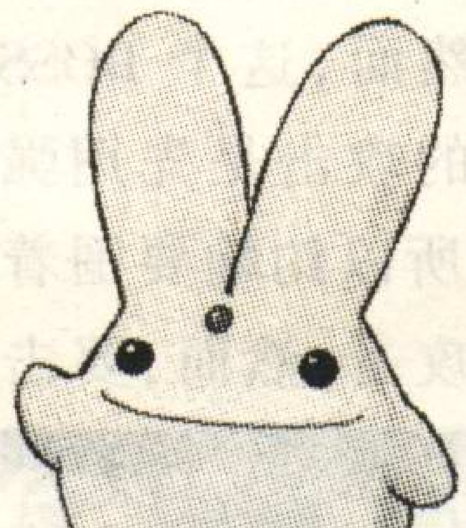
有一位勇者穿着金色的斗衣，
与从遥远次元而来、无限繁衍谜之大怪球作战，
经过数次艰难的战斗，以不屈的斗志将其击退。
激战的最后，将那集束邪恶之物，
封印于神遗留下的古之遗产大封印塔内。
为生存而活下来的生物，编织全部的希望，
勇者向着大封印塔而去……



勇者拉古纳斯(ラグナス)告别村人，向着大封印塔进发，他必须去打倒被封印在那里的次元魔王，否则“狂气”将席卷整个世界！大封印塔内，预知勇者到来的次元魔王让其手下热烈地“欢迎”拉古纳斯。当拉古纳斯赶至塔顶时，封印已经解开！不过最终次元魔王还是没能逃脱败北的命运，拉亩纳斯将全部力量注入光之剑内，令故人化为一片尘埃。正当勇者欲转身离去时，突然天空中出现时空之门，一股莫大的力量将拉古纳斯吸了进去，难道说在其他的时空中还有别的次元魔王存在？



“……《勇者和大封印塔》的故事就到此结束了，下周再给你们说新的故事！”风和日丽的一天，平静



而不失热闹的小城利拉克斯(リラクス)的广场上，一位披着黑斗篷的说书人如是道，他面前的一群小听众们显得很不过瘾地纷纷离去。此时，我们的主角16岁的魔法少女阿露露(アルル)走了过来，询问那个故事的结局，说书人言道现在还没有想好，如果将那勇者的故事编完后，必定让阿露露第一个知晓。阿露露在城中转悠了一圈后(注意城镇内许多房子的背后、玩者无法看到的地方有隐藏的道具可以拾得)，正想回家而往城门走时，突然听到小孩的哭泣声，赶过去一看，原来是小男孩帕诺迪(パノッティ)的笛子丢了，于是阿露露便带着他到附近的坎伊平原(カンイ)去找。

本游戏的难度是循序渐进，迷宫亦是由简单到复杂。作为第一个迷宫，地形相当简单，难度亦很低，不消多久便可以找到帕诺迪的笛子回城去了。与帕诺迪告别后，阿露露想起留守在家的卡库(カーくん)，隐藏着巨大力量的神秘黄色小动物，是阿露露的好朋友兼宠物；亦是魔界王子撒旦最喜欢的动物，据说这是身为他的纪子的证据，也因此拥有卡库的阿露露被撒旦认定是其王纪的最佳人选，当然这种一厢情愿的想法对方是决不会当回事的)，便急忙回家替它烧饭，此时有一光球突然出现并遥望着阿露露的背影沉思着。在平常画面时按A键可以使用特殊技能，阿露露是放出火魔法。回到家后，按A健将炉灶和壁炉点燃后，阿露露与卡库吃过晚饭便安然入睡。时至夜半，突然远方传来巨响将阿露露惊醒，不过她还是决定等天亮后再去调查，接着倒头再睡。



次日，阿露露带着卡库来到利捡克斯镇打听有关昨夜



地震的情况，据说是从里山传来的，而道具店的老人知晓通往里山的近道。问得近道后的阿露露行至里山，发现在其深处有一奇怪的植物在喷吐烟雾，正当阿露露不知该如何是好时，卡库额头上的宝石放射出红色光线，销毁了那奇怪的植物，弥漫在里山的烟雾亦消失了。平安回到利拉克斯镇，发现新开了家武器店，入内参观采购一番后，阿露露决定去找好友武斗家路路（ルルー）商量有关那奇怪植物一事。来到路路的家，发现她正与米诺对峙着，而原本一直很崇拜路路、跟随着她的米诺则两眼发红、非常狂暴。眼看说不通对方，阿露露便与路路联手制服米诺。米诺被打倒后清醒过来，说他去了尤皮多岬(ユッピド)后就神智不清了。路路听后丝毫不理会阿露露的劝阻，独自一人前往尤皮多岬。米诺则以带路的借口坚持与阿露露一同去追路路。米诺的特殊技能是搬开巨石，按 R 键可以切换角色。在迷宫的深处见到路路以及那不断喷吐烟雾的植物，而路路则与先前的米诺一样变得狂暴化了。一番激战后令路路清醒过来，看来是那植物喷出的烟令人丧失理性。卡库将植物稍灭后，阿露露、路路、米诺三人来到附近的荷特村（ホットの村）打听有关那奇怪植物的消息。据说在杨思之森（ヤーンの森）内，有奇怪的事情（路路的特殊技能是打碎岩石之类的小型物体）。





三人赶到杨思之森，在其深处有一只熊拦住去路，双方一言不和即告开战。因为路路曾与那熊战斗过，知晓一般的拳脚是对他没有用的，所以要先让阿露露用火魔法烧他，然后路路和米诺的攻击方能奏效。击败熊后，突然有个很大的眼球出现，当其消失后那喷烟的植物亦立于阿露露他们的面前。将植物毁坏后，阿露露他们离开杨恩之森，谁也没有发觉背后出现一光球在凝视着他们。



再度回到荷特村，得知居住在卡塔里纳遗迹（カタリナ）的骷髅 T 将村中的茶叶采购一空，阿露露觉得事有蹊跷便决定到该遗迹去探个究竟。出村时却正遇上追求“最强黑暗魔导师”的魔法剑士辛索（シェゾ），虽然阿露露邀请辛索和他们一起去冒险，但习惯孤独一人的辛索很坚决地拒绝了这一提议。当阿露露他们离去后，那神秘的光球再度出现并追踪辛索而去。



三人来到卡塔里纳遗迹，在遗迹的一角可以找到一个嵌着金碗的木箱，让阿露露将木箱烧毁后便可得到金碗。然后将金碗安置在石箱上即可打开新的道路，通过之后别忘了将金碗拿回来。当不能拿回金碗时就继续前行，还可以拿到第二个金碗。如此反复使用金碗，便能到达遗迹的深处，并找到骷髅 T 与之决战。战胜后，三人在骷髅 T 身后的房间里发现那神秘的眼球，而那眼球突然向众人射出巨大的雷射光线，危急中米诺挺身而出用自己庞大的身躯挡住了敌人的攻击！此时，辛索突然赶到，及时击退了眼球。



众人抢着重伤的米诺回到路路的家，辛索告诉她们那眼球乃尤古斯（ヨグス）的分身尤古（ヨグ），而尤古斯则是次元魔王，它能够穿越时空将世界化为一片狂乱！至于那会喷烟的植物是尤古所放置的邪恶之种，能令人心混乱、狂暴化。辛索说他现在的目的就是要打倒次元魔王尤古斯，希望阿露露她们能够帮助他。为了替米诺报仇，亦为了守护此世界，阿露露、路路和辛索就此踏上了“艰难”的旅途（辛索的特殊技能是挥剑披开幽灵、魔法阵之类的障碍物。如果回到阿露露的家，可以发现地下有个隐藏的迷宫）。

众人来到比较繁华的城镇克洛基（クッロギ），了解到附近的高拉艾狄草原（コラエテ）和基奇平原（キッチー）两地似乎有些古怪。城内还有一个渚哩卡片协会，成为其会员后就可以参加 MINI GAME。玩渚哩卡片的方法很简单，凑成台面上同色的四张卡片就可以捎去并得分，得到的分数并不加在自己的点数上而是将对手的点数扣去，谁的点数先被扣至 0 谁就算输。要得到高分并不是单单消去多个同色的卡片，而是制造连锁方能获得大分数。一般来说，消去一个颜色的卡片后可得 100 分，制造一个连锁可





得300分，将台面上的卡片全部消光可得500分！连锁的方法要举例来说明，例如现在台面上有红、黄、蓝、褐、紫五色卡片各三张，而玩者手头上亦有这五色卡片各一张，如果将手上的卡片全部扔出即可消去台面上所有的卡片，获得1000点。但是放在一旁等待加入的卡片的第一张是可以看见其颜色的，当玩者消去任何一个颜色的卡片，等待加入的卡片就会放到台面上。假设等待加入的卡片第一张是黄色，第二张是蓝色，第三张是褐色，第四张是紫色，那么玩者只要出一张红色卡片将红色的一组卡片稍去，等待加入的卡片就会接二连三地将黄、蓝、褐、紫其余四色卡片消去，形成四连锁并将台面上的卡片全部消光，如此一来对手会被扣去近2000个点数！渚哩卡片的对手需要依次打倒，后面的对手方会出现。越是排在后面的对手自然越厉害，胜利后所获得的POINT也越多，取得的POINT可以换取各种各样的奖品。



且说阿露露他们前去调查高拉艾狄草原和基奇平原，基奇平原现在是没有事件发生的，大可直接前往高拉艾狄草原。高拉艾狄草原业已被烟雾笼罩，行至深处便可看见那作祟的邪恶之种，将其破坏后回到克洛基镇，发现该镇竟也被包围在烟雾之中！是谁带来邪恶之种的呢？与村人们对话后得知镇内有三个侦探，向那A、B、C三个侦探问明情况后，找村口的长者。长老问阿露露觉得谁是真正的侦探，回答乃C侦探，于是众人前去找他，并得知克洛基镇的北部有三间关着的房间，似乎有蹊跷。接着要在东、西、北三间房屋中选择，标准答案是北边的屋子。但居住在北屋的三位姐妹却不让阿露露他们入内，还出题考人一定要回答正确后方肯开门。三个问题的答案依次是"2、せんジヨ"；"1、ぷよきん，おいしいな"；"1、大好きよ，わたしのパパシヤツ"。进入三姐妹的屋内，在地下室发现蝎子人（さそりまん）及邪恶之种，显然此乃蝎子人的无心之过，镇内的风波总算平息了下来。阿露露他们正欲出阵时，又听到村民的议论说是北方的伊加尔森林（イジャール）和东方的基奇平原同时有烟雾出现，为了抓紧时间，辛索决定兵分两路，他一人前往伊加尔森林，而阿露露和路路则前往基奇平原。





来到基奇平原，却遇到明太鱼（すけとうだら）拦道，将他击败并令其清醒后，明太鱼就会仲间，他的特殊技能是喷雨来洗清石碑或看扳上的污垢。在明太鱼的陪同下，阿露露他们进入基奇平原内的弗加纳洞（フカイナ），并在洞窟的深处发现了邪恶之种和那魔眼尤古。一番苦战后，终于消灭了尤古和邪恶之种，明太鱼亦离开队伍。阿露露和路路赶至伊加尔森林与辛索会合，但辛索却毫不理睬她们自行而去，令阿露露她们好生烦恼。走入森林内又见到天女哈比（ハーピー），据其所言辛索前往益按村（カイソー），路路便不由纷说强行将哈比拉入队伍中以弥补辛索的空缺。哈比的特殊技能是唱歌，此时可以回克洛基镇让哈比的歌声令那哭泣的婴儿入睡。



来到盖梭村，得知该村的男人全部被夜魔（サキュパス）所抓，其中亦包括辛索。于是众人急忙赶往夜魔之馆，解救辛索。在一楼右边的房间中拾阶而上，可以到一个巨钟前，哈比用其歌声令钟再度敲响，打开通往二楼的门。在二楼拿到了铁门的钥匙后，返回一楼SAVE点的那间屋子，得以进入地下室。找到被囚的村人，得知走廊内的点燃的蜡烛变为间隔时，即可见到夜魔。阿露露可以用火将蜡烛点燃，但每当你点燃一根蜡烛时，就会有另一根蜡烛熄灭。直到令走廊两边10根蜡烛点燃的与熄灭的相互间隔时，暗门就会打开。而相反间隔排列时可以获得一从天而降的宝物。进入密室便看到女王装束的夜魔正在鞭打辛索，此时那神秘的光球忍耐不住而从辛索身上出来，辛索亦随后挣脱束缚飞也似地逃走。剩下阿露露她们三人，难有与正在火头上的夜魔一战。打败夜魔后，她坦言之所以要抓盖校村的男人来虐待，是因为其恋人吸血鬼（インキュパス）最近突然抓了京格村（キンゲ）的女人，所以她才会想出此报复行为。





阿露露他们告别了夜魔，来到邻村京格打听吸血鬼的住所。吸血鬼之馆内有不少机关需要踏下地面上到有玫瑰图案的石板，方能解开井取得被封在水晶内的红玫瑰。在二楼左边被锁的门旁石像，将红玫瑰放置其上，便能打开此门。最后找到吸血鬼，他显然已被邪恶之种的烟雾所迷，打败他后又面临与魔眼尤古的一场恶战。好不容易取胜，清醒了的吸血鬼对阿露露她们十分佩服，表示愿意与其一同冒险。眼见有人来代替，哈比赶紧离开队伍。不幸的是吸血鬼不能见阳光，最终还是无法同行，他告诉阿露露她们在地下室关着两位少女，可以让在她俩中挑选一人仲间，不过吸血鬼给阿露露的钥匙只能开锁一欲。来到地下室，发现了魔女维姬（ウィッチ）和龙少女（ドラコケンタウロス）。维姬要赶着去参加大魔术大会，而龙少女则要参加美少女测试比赛，玩者就要选择先救哪个人了，这对游戏的剧情和结果没有任何影响，只是一个小小的分支而已。笔者选择了龙少女，因此便来到拉加斯镇（ラギヤス）参加美少女测试比赛。此时，辛索亦来到拉加斯镇井看到美少女测试比赛的宣传告示，而那神秘的光球再度追了上来。





阿露露和路路在镇内找到龙少女，参加美少女测试比赛，其规则是到附近的卡雷鲁兹遗迹（カレルーツ）内取得“美少女之证”（美少女のあかし），奖品乃能够打开任何锁的“魔法钥匙”。在卡雷鲁兹遗迹的人口处，三人遇上了辛索，那光球亦想再度上身却因现在辛索的邪念太大而未果。打败辛索后，他却不记得与阿露露一起对付尤古之事，匆匆离去。现在显然没时间去追辛索，参加美少女比赛显然重要得多，更何况遗迹内烟雾弥漫，必定有邪恶之种在此遗迹的某处作祟。遗迹左边第一个区域比较简单，在那里可以遇见参赛者之一佳恩（ジヤーン）。右边第一个区域会与另一位参赛者交战，将她赶走后至二楼，便是知力的测试。测试的





方法很简单，连续回答4道问题，全部答中者即可获得“知力之玉”。第一道题目是问两种道具一共需多少金钱才能买到，可供选择的答案是：青——120G，赤——220G，黄——320G。正确答案是320G，玩者只要走到问题看板前蓝、红、黄三块石板之中的黄色石扳上，即选择正确得以进入第二个问答。总共4道问题的答案依次是黄、红、蓝、黄色石板。取得知力之玉后，会自动传送至一楼的石门前，并将知力之玉安置在石台上。左边第二区域是要取得“运之玉”，有些机关是要使用龙少女的特殊技能“飞空取物”方能打开（吸血鬼之馆内书架顶上的道具亦只有龙少女加入后方能获得，而另一隐藏在花丛后的道具则是选维姬仲间才可取得）。安置运之玉的房间内有许多陷阱会将阿露露她们送至该屋的人口，最后取得运之玉并供奉在石台上后，至右边第二个区域去取力量之玉。打开力量之玉房门的方法是看过告示板后根据其要求，连续地按A键将地上的话哩欧爆为止。取得三个玉后，石门大开，入内摧毁邪恶之种并取得“美少女之证”，再回拉加斯镇接受奖品魔法钥匙。不料依然处于狂暴化的佳恩用魔法将魔法钥匙变成一张纸井逃走，于是阿露露她们又要去找寻佳思。从拉加斯镇入口附近的女孩口中得知，佳思逃柱愚者之山（ダルーマクンテン）。

来到达尔马昆汀山，佳思不断地设陷阱阻碍阿露露她们的前进，到达山顶后击败佳思令其恢复正常，然后再回到拉加斯镇取得魔法钥匙。因为害怕维姬的责怪，龙少女急忙离开队伍。阿露露和路路至吸血鬼之馆，放出维姬并紧跟着她来到考高丘伊镇（ココチヨイ），不幸的是大魔术大会早已结束了。阿露露和路路正愁没有伙伴时，却看到辛索站在一角自言自语着。辛索正为自己最近奇怪的举动而苦恼，常常突然间丧失意识，清醒时又发现自己身处陌生的地方。阿露露和路路上前打断辛索的沉思，要他和她俩继续去对付尤古。辛索却抵死不认帐，双方再度交手，辛索自然又告失败。两度被击败的辛索，无奈地加入队伍。

根据考高丘伊镇内村人提供的情报，阿露露三人来到附近的巨人之洞，果然这里亦有邪恶之种存在。巨人之洞内有许多地方是要依靠流沙来传送的，比较复杂需要花些时间。在其深处发现所谓的巨人乃独脚男孩，因为他已被邪恶之种狂化，所以又要以战斗来解决。之后还必须要与魔眼尤古一场恶战，胜利之后辛索觉得与如此凶恶的怪物为敌太过危险，不肯继续帮助阿露露并离开。当他走到出



口时，那光球再度追上并附身，此时阿露露和路路亦赶到。辛索居然若无其事地向阿露露她们打招呼，并要求仲间一起去对付尤古。辛索前后判若两人的态度令阿露露她们起疑，一番逼问下他不得不吐露真盲。现在的辛索乃光球附身取代其意志，那光球乃灵魂，其名为拉古纳斯。拉古纳斯所处的另一个世界受次元魔王的破坏，身为勇者的拉古纳斯打败了次元魔王的8个分身，最后至大封印塔与其本体决战。虽然消灭了次元魔王尤古斯，但在异次元别的尤古斯打开次元之门将拉古纳斯吸人并转移到此世界。途中拉右纳斯的灵魂与其肉体分离，所以不得不找辛索来附身。但是因为辛索乃黑暗魔法剑士，属性与拉右纳斯相反，且有时他那邪恶的欲念会增强，此时拉古纳斯无法栖身于其体内。明白了事情的原委后，路路提议去找撒旦商量，“因为知识渊博、魔力强大的撒旦殿下一定知晓如何恢复拉古纳斯的方法。”(根据以往的经验，其实发生种种奇怪的事件，好像都是因撒旦而起吧？那家伙虽然拥有神一样的力量及地位，但却老是做些无聊的事情，例如一时想吃着冰淇凌欣赏着晒得黝黑的美女而召唤太阳——《ぷよぷよSUN》；想令阿露露成为自己的王妃而用魔法盖了一座庞大的游乐园——《わくわくぷよぷよダンジョン》等等。)



要前往撒旦之塔必须先通过西方的温塔马拉峡(ウンタマラ)，在此之前可以再去一次卡雷鲁兹遗迹，其中有一魔法阵只有用辛索的特殊技能方能砍断。温塔马拉映内弥漫着邪恶之种放出的瘴气，在通往山顶的要道间有一人狗少女，阿露露一个失神竟然被其偷走了地图！至山顶再度找到那少女，将她击败后取回地图，此时有一个很小的黑点从少女身上蹦出来，好像具有生命似的，不过阿露露他们自然是没有看到。进入山洞后，会先后三次遇上那小黑点，不过因为对方实在太过于细小以致于众人都无法看到。直至第三次相遇，小黑点撞击阿露露方引起他们的注意。与小黑点的战斗比较吃力，这倒不是对方的攻击有多强，而是因为体积太小很难命中，故选择那些命中率较高的招式如路路的“草雉脚”和辛索的“お前がほしい”比较容易成功（“想要你”，取这种招式名可见辛索也有够变态的）。消灭了邪恶之种后，众人平安通过温塔马拉峡，抵达小村庄安多(アンド)。据村人们所说，该村地处偏僻，平时很少会有人至此，唯一的名胜就是附近的撒旦之塔；撒旦似乎也经常到这小村中玩，只不过最近很少来了。

在安多村略事休息后，阿露露他们就在路路的催促下急忙上路了。进入高耸入云的撒旦之塔，辛索，正确地说应该是拉古纳斯对其构造及里面的陈设感到十分惊讶，路路便解释这座撒旦之塔并非建造出来的，而是撒旦的魔力所形成的，因此里面的构造也全部是根据他自己的兴趣随时改变的。撒旦之塔应该说是本游戏中最深的迷宫，需要花不少时间方能走完。所幸里面没有什么复杂的机关，比较容易解开其中几个谜题。而十分崇拜、喜欢撒旦的路路就有很多笑话发生，最后在塔顶一间堆满了卡库玩具和奇珍异宝的大厅里，路路终于见到了她朝思暮想的撒旦。不过对方看到阿露露他们的到来就显得十分慌张，而且竟然还知晓拉古纳斯的名字和来历！难道这一切异变又和他有关吗？就连路路也因米诺为保护她而受伤之事，抛开对撒旦的敬爱而向其质问。不肯说明事实真相的撒旦，与阿露露他们不得不展开一场恶斗。失利后的撒旦告诉三人到西方的水晶宫（クリスタルプリズン）去，可以看到有趣的东西，末了还要路路相信他，接着就从王座下的密道逃走了。



阿露露三人依言来到西方的水晶宫，却见四周都是邪恶之种的瘴气。拉古纳斯认定这是个陷阱，路路则心情十分复杂难受。水晶宫内的道路较繁琐，需要来来回回地踩地上的开关方能出现新的道路。在水晶宫的最深处，众人发现又一只尤古。战胜后却见其后有一块硕大的水晶，里面还封着一身披金色盔甲的年轻男于，正是拉古纳斯的躯体！看来撒旦所说“有趣的东西”便是指拉古纳斯的躯体了，但是现在这躯体被封印在水晶内，必须打倒所有八个尤古方能解开。阿露露他们一番计算下来，已经解决了六个魔眼了，还剩两个加油吧！

回到安多村，获知附近还有一座比较大的城镇利夫雷斯(リフレス)。来到利夫雷斯，却发现所有的店家都关门，一打听原来是居住在加克遗迹(ジャーク)的大象魔王(ぞう大魔王)下令不许商店营业。在右上角一家民房内，有一小孩因无法买到吃的东西而感到肚饿，此时玩者就可以选择给他回复100HP的“らっきょ”抑或回复500HP的“カレーライズ”，男孩便会告诉你加克遗迹的方位。且当制服大象魔王后再去找男孩的母亲，她会回赠你10个“らっきょ”抑或“カレーライズ”。阿露露他们正持出城之时，因到了附身的时限，拉古纳斯从辛索的身体中出来令辛索恢复



了意识。为了说服辛索一同冒险，路路甚至提出事成之后将阿露露的魔力注入辛索体内，这一条件令“追求成为最强黑暗魔导师为目标”的辛索喜出望外，一口应允。

三人来到加克遗迹，果然此地亦被邪恶之种所控制。在途中可以看见不少石碑，上面刻有顶层谜题的提示。至最上层的大厅，便要按这些提示依次踏下地上刻有图案的石板，正确次序是月、太阳、星、雷、云、心，如此才能打开后面的通道见到大象魔王。打败大象魔王令其清醒后，入内与第7个魔眼尤宙一战。胜利后回到利夫雷斯镇，辛索吵着要阿露露按照约定将魔力输送给他，于是路路就让辛索先闭上眼睛，再叫阿露露用火魔法烧他……被捉弄的辛索含怒离去，拉古纳斯的灵魂急忙追过去并约定一旦附身后就回此镇会合。剩下阿露露和路路在镇中补给一番后，正欲出城时又遇上明太鱼，他说伊加尔森林又出现邪恶之种，故前来请阿露露帮忙。明太鱼再度加入补足辛索的空缺，并带着阿露露她们从水路游到伊加尔森林（还记得温塔马拉峡山洞内模糊不清的石碑吗？现在可以带明太鱼前去洗清石碑了。另外在这利夫雷斯镇内亦有家不开业的商店，其店牌被弄污了，让明太鱼洗清后即可营业）。

走进伊加尔森林，发现新的通道，但没走多久就又到头了，此时只要开一个宝箱、读一下墓碑上的字、打破一块岩石等，都会令版图改变并出现新的道路。最后，众人发现狂暴化的哈比，将其击败后便要面对最后一个尤古了。这个尤古相当强劲，最厉害的是当其HP降至1000以下时会分出两个分身，只有打中本体才能生效，但是全体攻击魔法对它是无效的！好不容易击倒了尤古，与明太鱼告别后的阿露露再度回到利夫雷斯镇，没有看到辛索的踪影后再到水晶宫去查看拉吉纳斯的躯体是否解开封印了。两人赶到水晶宫却发现封印水晶依然如故，仔细推算下来觉得先前的计算出现了偏差。那时伊加尔森林的尤古是附身于辛索的拉古纳斯独自去打倒的，而今该森林却再度出现尤古，回想起来那时从伊加尔森林出来的辛索样子有些奇怪，且还受了伤，难道是因为中了尤古的招而产生幻觉，以为是将那尤古击倒其实却没有成功吗？那么就只打倒了7个尤古，还剩下一只没有解决！回到利夫雷斯镇，经过一番情报收集，得知附近的马加斯马加西洞窟（マガスマガシ）内似乎有古怪，出城时旅行商人毛毛（ももも）赶过来表示愿意帮忙，新



的组合就此出发。

在马加斯马加西洞窟内七转八弯后，找到一只四不象，击败它后毛毛毛离去。进入洞窟深处，却发现辛索正与最后那只尤古陷于苦战中。向在一旁观战的拉古纳斯询问经过，原来拉古纳斯附身于辛索上回到利夫雷斯镇时，没有找到阿露露她们却听到有关此洞窟的消息而赶至此，但是与尤古战斗时又被赶出了辛索的躯体，现在的辛索是不可能赢得那尤古的，因为同是黑暗属性的辛索其攻击等于是替尤古补血。好在阿露露她们及时赶到，替辛索解围。接下来与尤宙的战斗，不要让辛索攻击应让他在一旁不断地加强伙伴的防御力；素早最高的一人（基本上是路路）使用全体攻击魔法，以第一时间消灭那三个污染体，否则会被它们的辅助魔法整得很惨；剩下一人就用最有效的单体攻击对付尤古。战斗胜利后，众人赶至水晶宫，封印果然已经解开，拉古纳斯的灵魂与其躯体总算合二为一，但……为何变成了小孩的样于呢？看来拉古纳斯还中了沈元魔王的诅咒，体中的力量被吸收。解决的方法唯有打倒次元魔王，并取回拉古纳斯的专用武器“光之剑”！因为昔日与沈元魔王决战时，拉古纳斯将其力量全部注人光之剑内，该剑与他一同卷人次元空间内，下落不明。在一旁的辛索似乎产生了点兴趣，坚持要阿露露他们将事情的经过解释给他听。说着说着，不知怎么扯到年龄的话题上，拉宙纳斯是17岁，阿露露16岁（看上去与实际年龄不符），路路18岁（看上去也与实际年龄不符，恰好与阿露露相反），至于辛索居然已经65岁了！（不过最恐怖的还是撒旦，足足有1000024岁！但是按撒旦自身的说法是要化整为零，自己才24岁而已）。次元魔王的目的是令生物陷于混乱中，“追求黑暗顶点”的辛索也觉得尤古斯的存在妨碍了自己，便同意帮助阿露露他们。

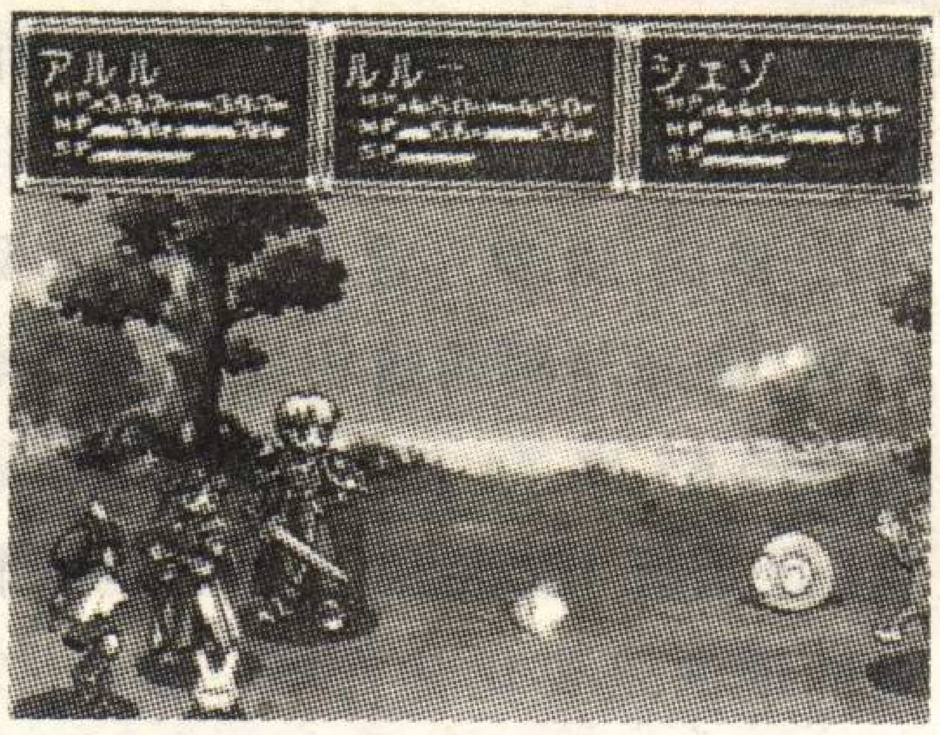


四人回到利夫雷斯镇，将没有战斗力的拉古纳斯留下，阿露露他们则去找撒旦问个明白。进入撒旦之塔，发现一楼的大门敞开，由此进入地下神殿。终于找到撒旦，还没说上两句，突然发生地震，撒旦神色慌张地离开并关上里面的门要阿露露他们赶紧离开。根据撒旦所言，在柱子上有两道开关，蓝色开关可以将阿露露他们传送至外面，而红色开关……什么也没有？这分明是此地无银三百两嘛！阿露露打开红色开关，落下一宝箱，其中居然是撒旦的日记！原来撒旦在某日觉得太无聊，想要从异沈元召唤新品种的渚哩，谁料却将次元魔王和拉古纳斯给召唤过来了！撒旦发现拉古纳斯的灵魂与躯体分离，于是便将其躯体安置在水晶宫内。真相大白，路路为撒旦的“清白”而感到高



兴，众人抓紧时间利用绿色开关脱离地下神殿回到利夫雷斯镇。

刚到利夫雷斯镇，又发生强烈的地震，去酒场找到拉古纳斯向其说明情况。拉古纳斯却告诉他们一个惊人的消息，就在刚才撒旦之塔消失了！路路闻言大吃一惊，须知撒旦之塔乃撒旦的魔力形成的，当撒旦之塔消失时说明撒旦需要使用大量的魔力而没有余力继续维持该塔。现在阿露露他们唯一能做的便是再度前往地下神殿！虽然撒旦之塔消失了，但地下神殿依然存在着，且这个利夫雷斯镇内还有通往神殿的秘密通道！拉古纳斯亦不愿再袖手旁观，要求与阿露露他们同行。向村民打听到秘密通道的位置后，至酒场前的枯井进入密道。穿过密道来到先前与撒旦相遇的房间，用魔法钥匙打开被他关上的大门，继续往下行。最后又来到一间与先前房间相当近似的屋子，又找到一本撒旦的日记，其内容是紧接着上一本的。在日记中，撒旦调查到被他召唤来的物体乃次元魔王，能在时空间自由移动，为了不让尤古斯从空间出来至此世界，撒旦不得不待在这里维持封印。看完日记后，大门后传来尤古斯恐怖的叫声，众人急忙赶到里面，正见撒旦在阻止尤古斯突破他的结界。此时再说什么也是多余的，阿露露、路路、辛索冲上前去与次元魔王尤古斯展开“最终”的决战！辛索的攻击依然是没有多大的效用，还不如让他来加强伙伴的防御力，所幸这个BOSS并没有想象中那么厉害，最终的胜利依然是属于阿露露他们。打倒尤古斯，拉古纳斯亦获得了他的“光之剑”，诅咒消失并取回自己力量的拉古纳斯恢复原来的样子。此时，撒旦却给众人浇冷水——事情远远没有结束，只要次元魔王真正的本体没有被消灭，还会有尤古斯不断地出现！而尤古斯的本体乃处于极限空间（バウンダリィスペース），其名为次元邪神尤古。司特斯（ヨグ・スオートス）！撒旦打开通往极限空间的大门，并替众人补全HP、MP。因为辛索与次元邪神同为黑暗属性，所以这次换光属性的勇者拉古纳斯上阵。拉古纳斯的特殊技能是加满全员的SP，不过会消耗全员三分之一的MP。



进入极限空间后，连续与8个尤古战斗。如果回复MP的道具有很多的话，不妨每次战斗前使用拉古纳斯的特技令SP全满，可以一开始就用必杀技给予敌人大打击。最后的BOSS次元邪神尤古·司特斯会变身一次。此时已不需要再吝啬了，不停地使用道具“マッススミルク”加满SP，以最大的魔法来攻击吧！终于打倒了“罪魁祸首”次元邪神（正确来说撒旦才应该是罪魁祸首吧？身为魔界之王的他，其地位座比次元邪神还高，为何老是惹事生非然后让阿露露他们来收拾拦摊子呢），阿露露三人回到地下神殿，但是因为次元邪神之死导致空间崩溃，撒旦让阿露露他们赶快逃离即将坍塌的神殿。待阿露露他们走后，拉古纳斯向撒旦表示他不会离开……

阿露露、路路、辛索平安来到地面上，却见米诺、龙少女、哈比等曾经一同冒险的伙伴们都来了，大家相互询问之时，地下神殿已被次元所吞没！阿露露正在担心时，撒旦就不知从哪里突然冒出来，还说拉宙纳斯已经回到他自己的世界去了。

宁静的夜空中，悠然飘过一个闪烁着的光球。“真是一个美丽的世界啊……”光球感叹着，他的思绪回到那次元之门即将崩溃的时候……拉宙纳斯认为虽然此世界的人们很热情，但他毕竟是另一个世界的人，在这里没有人知晓他的过去，而且背负着勇者之名的他，无数次地与邪恶的魔物战斗，又受到沈元魔王的诅咒，这个身体已经伤痕累累了。撒旦闻言却不以为然，他说已经替拉古纳斯治疗好了，也可以送他回自己的世界。拉古纳斯不由怀疑撒旦是否明知异次元发生的事，而故意将砍元魔王和他一起召唤至此。很不幸的是，拉古纳斯的怀疑是正确的，撒旦居然供认不讳，还厚着脸皮说什么很喜欢此世界之类的话，让拉古纳斯无话可说。末了，撒旦送给拉古纳斯一根项链，戴着此项链可以自由来往于此世界与拉古纳斯的世界之间……光球飞过繁星闪耀的夜空：“撒旦，你、不，你们的世界真的很美丽，这必定是你所希望的世界。我还会回来的！”

又是风和日丽的一天，依然平静而不失热闹的小城利拉克斯，广场上身披黑衣的说书人道：“就这样，魔导世界的勇者和异世界的勇者，合力打倒次元邪神尤古·司特斯，令世界恢复了和平。”围着说书人的孩子们津津有味地听着，其后有一女孩突然发现说书人戴着一条很漂亮的项链……



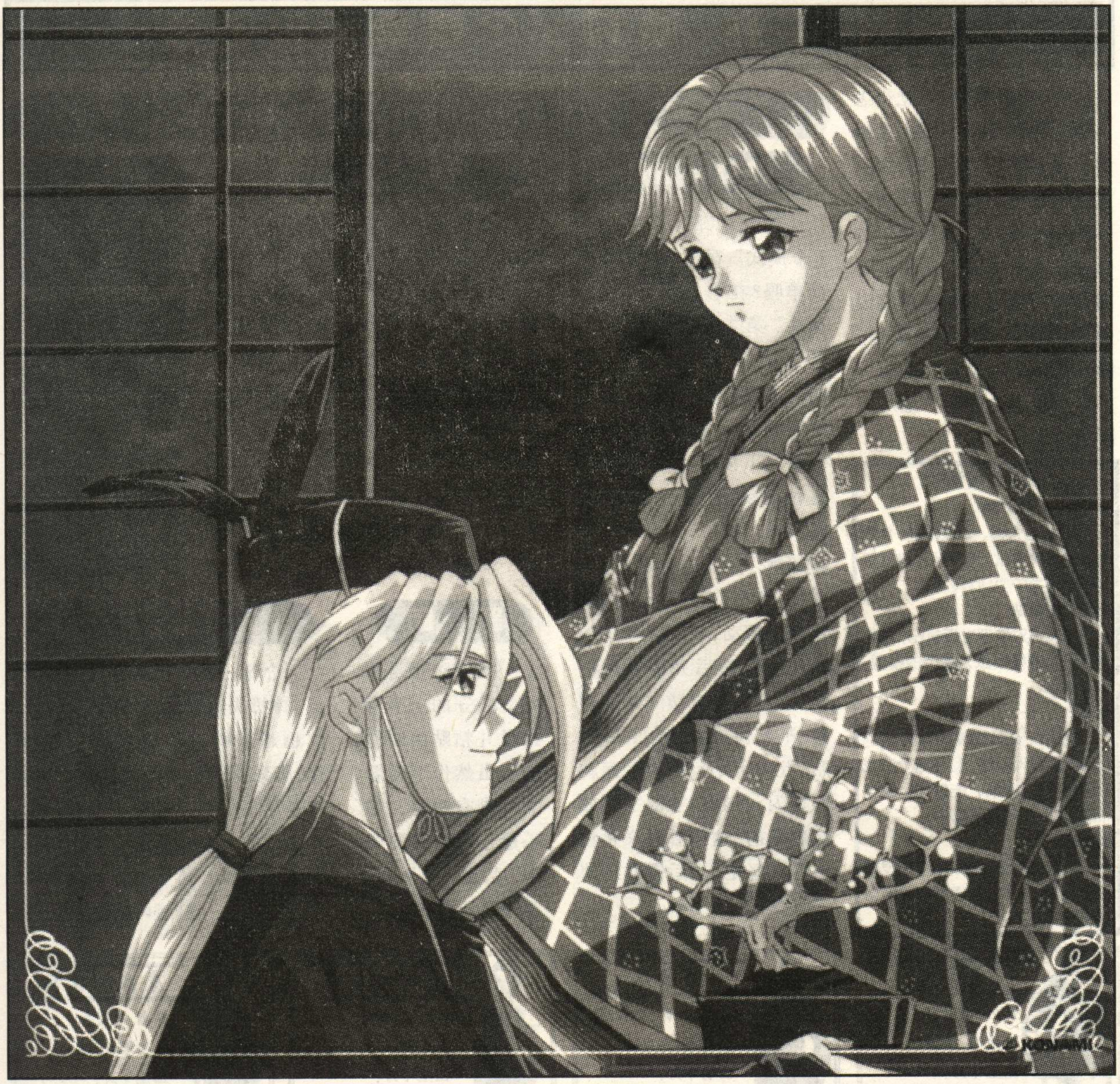
文/雪鹰

PS：游戏结束后可以存储进度，然后再玩一次会有些新发现，此外难度也提高了一倍。

电子游戏技巧

游戏研究室





热点游戏的深入分析

MAKE YOUR "TEKKEN" OR "VF"!

3D格斗工具



机种:PS	媒体:CD-ROM
厂商:ASCII	发售日:1998年7月30日
类型:ETC	价格:5800日元

责编/默文



耐心、干劲、精力3个要素很很重要

嗯,已经买来了,觉得怎么样?什么,做不出来?已经尝试过也不行,真是的,大家太没出息了。什么,现在还不明白构造!呀,这种样子的话就没有办法了!对于这时的你我们帮你个忙。只靠说明书不管怎么说都不易懂,睁大眼睛跟随指示。如果读了这个也不会的话,绝对不要说出去!

TOOL用语的

●X轴、Y轴、Z轴

把X轴为横、Y轴为坚、Z轴为高度来思考就可以,各种模式要以这些轴为中心,回转制造。

●拷贝与粘贴

拷贝是对模型进行复印,粘贴是拷贝了的模型做为指定的模型,经常使用。

●帧数

如果说要做成漫画那样高的流畅度是强人所难,但在这个游戏中1秒内有60帧,能做成比较自然的格斗动作是不费事的。

●WAVE

动作加快或减慢,对动作发挥各种形态的机能。当模型数少时可以发挥威力。

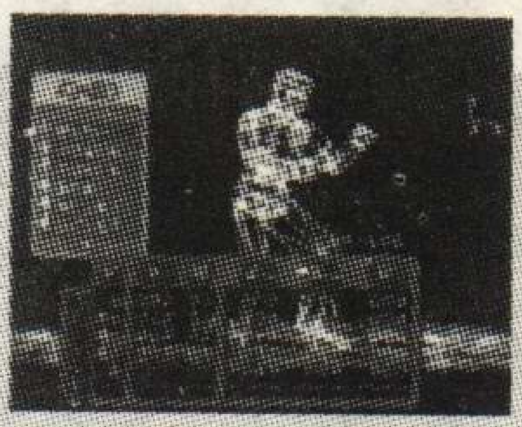
首先学习基本动作的制作方法

站立与站防

首先把站立动作做为2个模式。看起来作起来很简单吗?在第1模式是中止战斗,第2模式是拷贝第1模式并进行粘贴,登录为稍弱向上动的模式。这是为了使人物看起来象是在呼吸似的上下移动。由于具备了这种运动而产生了人物的真实感。但是,这样又会有脚部飘浮的不自然感,怎么办呢?所以应该设定为两脚再向下挪动,使整体看来较为和协,然后完成微观调整。另外,站立防守是利用对站立模式的拷贝和粘贴。此时下半身不要动而胸部稍闪,进行防守的手腕放在肩膀前,这样看起来感觉似乎很坚定,之后同样再使之呼吸。

移动

平常的前后移动,站立模式拷贝并粘贴的上半身不变,只是下半身前进后退的模式。这个对前后冲刺的制作也适合。不过冲刺的制作方法,前冲刺时第一步的步幅变大,下腰再进行移动。向后冲刺是把第1步的帧数变少。这是为了可以看出与普通前后移动的差别。向里与向眼前的移动,是把移动模式的帧数数变少,做成敏捷的动作。懂了吗?可不要因此而不干了。







蹲防

下蹲防守是用站立防守的上半身拷贝并粘贴而制作的。虽然作下蹲着的两脚有些难,如果能作出特殊的姿态,甚至"凤凰构"是很了不起的。

其他动作

介绍一下其他的基本动作要点。摔掷失败模式,是作成身体向前趔趄同时做出要抓对手的动作,脚只向前稍稍滑动。跑步的模式是第1步踏地时稍稍低腰。倒地之后的起身是必须注意胸与脚的运动节奏,防守处理的关键是错开攻击的一瞬间内低腰。



通背拳

姓名:杨赛发
出生地:中国
出生年月:
1976年10月15日
性别:男 血型:B
兴趣:料理
职业:无



螳螂拳

姓名:吉斯·"MIRAI"
出生地:乌克兰
出生年月:
1967年9月4日
性别:男 血型:AB
兴趣:观赏植物栽培
职业:音乐家



鸣神流柔术

姓名:鸣神丹
出生地:日本
出生年月:
1979年10月24日
性别:女 血型:A
兴趣:卡拉OK
职业:学生

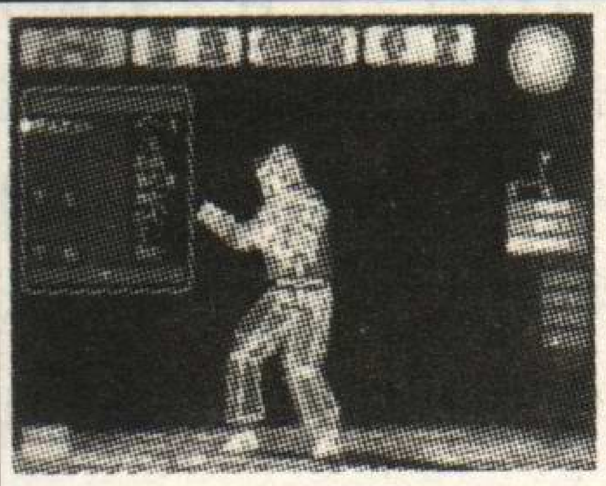


鹰爪翻子拳

姓名:查凤兰
出生地:中国
出生年月:
1982年2月28日
性别:女 血型:B
兴趣:电脑游戏
职业:学生

顺利掌握了基本动作的话就制作格斗游戏的关键部分——打击技

STEP 1

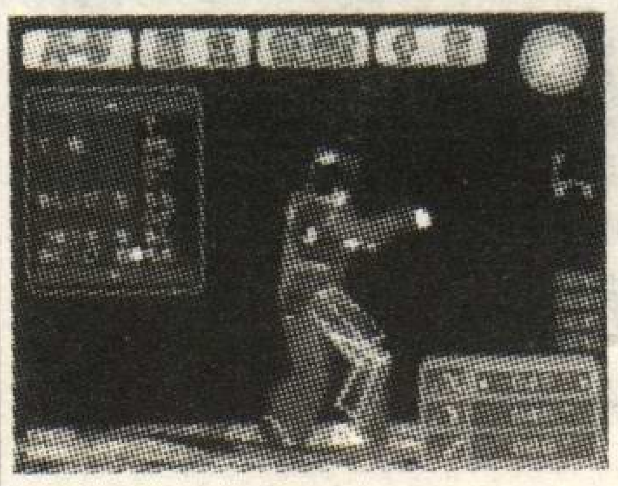


◀金属线视图让你准确判断方位。

STEP 1 是对模式制作准备的接触。对打击的过程进行说明的话，是站立(下蹲)状态→技法动作→站立（下蹲）状态。因此基本动作站立，下蹲这些不好好作的话，以后哭都来不及。首先作出 3 个模式(技的开始，击中的瞬间，回到技的开始时)。如果是从站立模式出招的技法，拷贝站立模式，粘贴成为技开始时的模式的话工作就轻松多了。完成了这 3 个模式，接下来要干的是使技法的动作更细致。这样技的动作会渐渐变得平滑顺利。这是最简单而且易行的方法了。

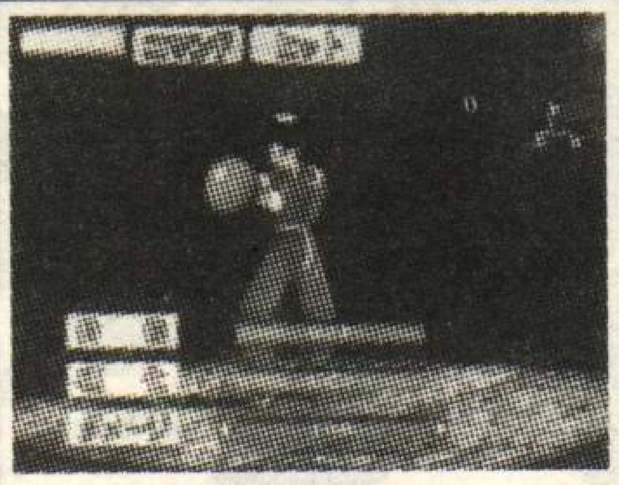
STEP 2

STEP 2 接触到了实际上动作的制作。从站立(下蹲)到技法，为了能顺利的移动，把事先拷贝了的站立（下蹲）状态模式，粘贴使之成为最初的模式。接下来制作自己要作的技法的出招模式。此时，如果是手就用手，是脚就用脚，使用大致动作的机动粗略制作，然后使用角度调节这种叫做微调整整的方法就方便多了。这里要注意的是，不要过分粗略了，尽可能一边切换各种视点一边制作。这样比较稳妥。完成了模式，再拷贝并粘贴成后面的模式，用同样的方法完成，这个做当然可以完成了!



◀各部位和关节的运动务必符合真实。

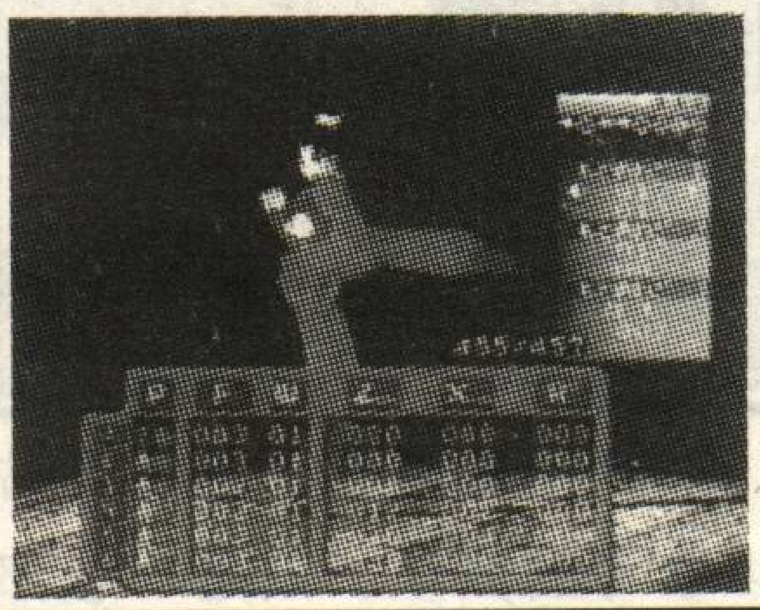
STEP 3



◀技的调整必须作出十分详尽的考虑。

这是技法最后的调整，首先检查动作的帧数。实际上看到移动中的样子，就要使之变得更快，要一边考虑一边调整。如果是大技的话，到击中为此的合计帧数要以 10 帧左右为目标。接下来是辅入指令的设定。是 + 键 2 次辅入，攻击键 1 次辅入可以设定成最长的指令，注意更长的指令只有用右指令来设定。接下来是攻击时的设定。首先是在什么时机发生伤害的设定。一般是从出招到产生伤害。接着要设定的是持续与硬化。持续是指从发生攻击到结束的帧数。数越多技越强。硬化也可用出招后僵直时间自动设定。

在前 3 个 STEP 的基础上介绍的是 COMBO。连接 2 个或 3 个技法，使之成为 1 个技。总之是要连续出招。技与技的连接关键是在前一个技完成并回复之时使出后一个技法的漂亮的连接。此外，由 3 个技到 1 个技的连接，或是到别的 3 个技的连接之类，使用在窗口显示的叫“もとのわざ”的项选来完成。还有两个同等指令作为 1 个指令可以进行最大为 7 的攻击。但是，要注意做出过强的指令会破坏游戏的平衡。



●● 决窍 ●●

- 腰很重要。动作中，常要想到正在行动。
- 动作要作成人类可能的动作，并且要有力。
- 在力量方向变化处增加模式数。
- 运用最初已存在的数据，并挪用。
- 一边从朋友处得到技的动作一边制作。
- 舍不得的话，把已存的游戏图像录为录像，一个一个镜头的研究。
- 如有草图用的人偶，一边参考一边制作。
- 如果没有，用 GI ジョ一或变身人造人也可以。应使用关节易动的人偶。

至此制作投掷技！

这是最后的一种设定，投掷技在“3D 格斗 TOOL”的要素中是最难的。是因为自己的动作以及被投掷的对方人物的动作，两者都必须制作。具体说来，单单掌握打击技是远远不够的，没有设定投技的话就不是一个完整的作品。首先掌握右方介绍的打击投掷的大致感觉，然后再开始也不晚。

打击投掷

所说的打击投掷就是只在投掷的期间内发出打击技。在本游戏中为完成投掷，要把投掷动作变成打击。而且投掷技的处理，还要完成与普通打击不同的对手受攻击的动作。虽然是简单制作的投掷技也让人狂热，让人感叹。

普通投掷

最后一步是普通投掷，与打击同样的投掷开始，在投掷的正中、投掷结束，作成 3 个模式，完成了还要追加模式数，还有与之相应的被投掷方的模式。投掷方，被投方的手脚部分的座标，一边记录一边制作较轻松。

八极拳



姓名：李海方
出生地：中国
出生年月：
1968 年 9 月 7 日
性别：男　血型：A
兴趣：钓鱼
职业：标师

空手道



姓名：总条巽
出生地：日本
出生年月：
1977 年 2 月 11 日
性别：男　血型：AB
兴趣：养猫
职业：无

琉球唐手



姓名：海藤铁
出生地：日本
出生年月：
1957 年 7 月 6 日
性别：男　血型：A
兴趣：酒
职业：厨师

徒手自卫术



姓名：莎纪
出生地：美国
出生年月：
1975 年 6 月 3 日
性别：女　血型：O
兴趣：购物
职业：舞蹈家

从模仿开始的应用篇

那个人的那个技用自己的手…!!

在基础之上，也要有借以参考的典型，只是一般都很难作出自己理想中那种华丽而周密的格斗感觉。陷入这种状态中的你，此时要去模仿。在不习惯的过程中，与其以想象为主，倒不如模仿已有的物品技术上升的更快。成为创作家前首先必须练就模仿的本领，努力吧！



▲《铁拳 3》是本游戏的良师益友。



A 氏的特征

我们要向初次让我们看到称为 3D 格斗的那个游戏表示敬意。首先，从使用八极拳的那个人的技中模仿几个吧。通过模仿强力单发技很多的他的技法，可以完成力量大的动作。呀，模仿之后再模仿。

修罗霸王靠华山?



▲第一发的龙枪式。必须注意腿脚的轨迹。



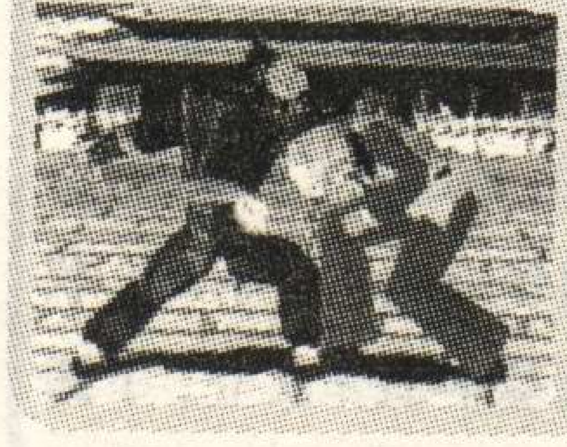
▲第二发马步顶肘如何过渡到铁山靠呢?

完全再现此技的话大家都知道是 3 段指令技。虽是龙枪式→马步顶肘→铁山靠的 3 技连接，模仿原作时最重要的是节奏。“卡(暂停)卡康”的节奏来连接。



里门顶肘?

钻入对手的怀中，用肘部突击对手腹部的技。到飞入怀中之前加快动作，出招之后再放慢动作，产生图示的动作感。肘要变为锐角的。



◀踏入后的攻击是以腰为重心。

猛虎硬爬山?

从下蹲状态大步踏出，翻出掌底的此技，从下蹲状态开始维持低姿势是模仿动作的关键，与里门顶肘同样最初时快，出招后减慢移动的感觉。



▶技的发动的速度及合适的帧数都是要点。

连环腿

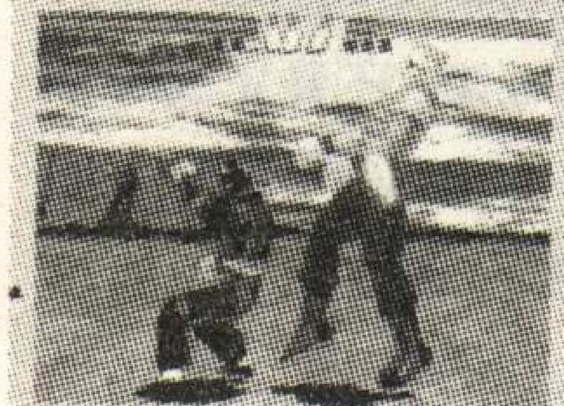
跳跃踢两发攻击的技法，重要的还是第一连接的跳跃动作，到跳起要攒力，着地时膝的动作，足腰的动作上要下力气，要从给人以重力感的动作为目标。



◀空中两发的腿蹴同样依靠腰部的发力。

铁山靠

由踏地用后背攻攻的比较，是个特别强力的打击技，蹭地的动作要相当降低重心，之后转为一气用后背攻击的动作。因为是后背对敌，闪腰的动作也很重要。



◀对方的被吹飞动作必须准确到每一帧。

白虎双掌打

与猛虎硬爬山相似是踏步后的攻击，是由站立状态降重心为单膝的动作，用两拳的掌心攻击。在双手前伸的动作中，力量集于哪一方也是重要的部分。



◀一瞬间的发掌须注意脚步的滑动与速度。

女子摔角



姓名：シンデイ来岛
出生地：日本
出生年月：
1976 年 3 月 2 日
性别：女　血型：O
兴趣：饭后散步
职业：女子摔角手

摔角



姓名：穆哈莫德
出生地：沙特阿拉伯
出生年月：
1959 年 9 月 14 日
性别：男　血型：A
兴趣：慈善事业
职业：石油王

卡普拉



姓名：安德文斯马希
出生地：巴西
出生年月：
1964 年 11 月 27 日
性别：男　血型：B
兴趣：舞蹈
职业：バウンサー

形意拳



姓名：刘西凯
出生地：台湾
出生年月：
1936 年 1 月 14 日
性别：男　血型：A
兴趣：饮茶
职业：职业杀手



R氏与K氏的特征

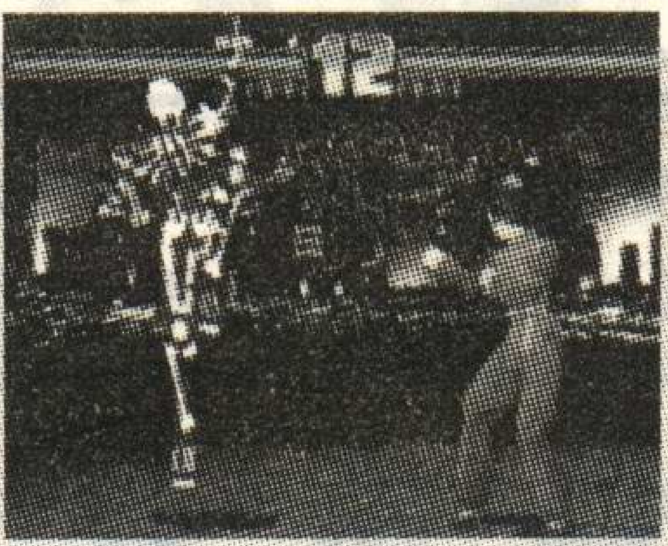
与走真实路线的A氏不同，R氏与K氏的飞行道具攻击几乎是飞过空间的攻击。由于可以看出做为游戏，这是比真实动作前后相符更有力的动作。现在介绍的3种技只是对所有格斗游戏都产生影响的招术。因为我们也就无顾虑的分析了，同时也要表示最大的敬意。

波动拳



本来是发出飞行道具的技法，如果忠实的拿到优秀的本TOOL中是不可以做成原来那个苍白色的圆球的。所以只能做成再现本技的动作，设定为在这个技的期间击中相离了的相手。关键是变成为了看不见的“气”的物体击中了敌人的技法。

升龙拳



写着升龙的升龙拳，如同名字，是拳头向高空发出飞跃而起的对空技。这个技也舍弃了真实度，虽然是势头猛的跳跃，还是要考虑某种程度的重力，最好考虑上升势头，滞空时间，以及着地时机来制作。2次发出升龙拳的指令技，也可以做成升龙裂破。应在第二次上使之进行漂亮的跳跃。



龙卷旋风脚





身体一边在空中转动一边踢出的，动作相当漂亮的技法。由3发踢所构成，所以必须做成3发踢的指令技。而且因为全是在空中发出的3发攻击，无论如何都有必要尽可管使之长时间停滞在空中。要把闪腰等做得简单，让身体一个劲儿地转可以忠实再现此技。3者漂亮地连接了的话为你鼓掌。

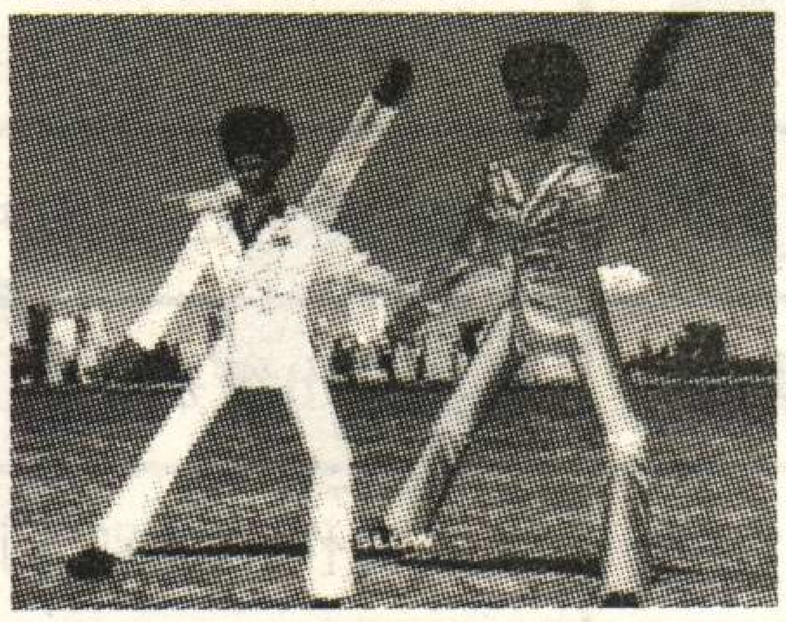
应用之后的应用，即番外篇

新游戏方法

老老实实地用这个软件一个个的完成技法的工作是很了不起的。是个辛勤工作的积累而结出果实的游戏。但是所说的TOOL，是借玩而体现创造力的游戏，而且加入了创作的艰辛，这个游戏是对格斗游戏之外的使用方法的摸索试验。右侧的两个作品，虽没有自信，但也是提示一下可能性。TOOL的使用方法是没什么规矩的。

BUST A MOVE

这个软件可以使3D多边形人物自由地行动。“自由”一词是指对于发现了格斗技之外可能性的人，还可以向这个方向容易的发掘。用→○来踏步，用↓□来指摆动舞步，是新的可用性。



◀虽然游戏并未给出艾迪那样变幻莫测的『舞步』，但相信通过你的努力制作也能实现卡普拉美妙的节奏。

超强关节技

这个软件可以使3D多边形人物自由地行动，“自由”一词是指发现了格斗技之外可能性的人，还可以向这个方向容易地发掘。用→○来抓。用↓□来扭转关节。用→→×来……，有可能吗？



◀是指令择投技吗？能不能做出『墨西哥五连择』呢？如果没有把握可从简单的指令投开始，通过不断实践再提高难度。



我流

姓名：米哈伊尔·赛法
出生地：土耳其
出生年月：
1968年12月25日
性别：男　血型：A
兴趣：对战格斗游戏
职业：??



军事格斗

姓名：杰茜·帕兰塔伊
出生地：美国
出生年月：
1972年6月12日
性别：女　血型：AB
兴趣：射击
职业：军人



军事格斗

姓名：赛尔格·巴尔恰夫
出生地：俄罗斯
出生年月：
1962年8月14日
性别：男　血型：O
兴趣：立体模型
职业：军人



正义的超人

姓名：斯卡洛·玛尼亚
出生地：日本
出生年月：
??年??月??日
性别：男　血型：?
兴趣：守护世界和平
职业：公司职员

增加了新乐趣的"炼金术士玛丽工作室"



炼金术士玛丽 PLUS

机种:PS	媒体:CD-ROM
厂商:GUSE	发售日:1998年6月4日
类型:RPG	价格:3800日元

责编/E·T

获得好评的前作又进一步,更增加了趣味度的"玛丽的工作室 PLUS"。对于不论是否玩过前作还是没玩的人来说,它仍具有吸引力。



目标是挑战所有结局

在"玛丽的工作室 PLUS"中,包括 BED ENDING 在内共有7种结局。下面就是各种结局与其达成条件的一览表,由于表中所提供的方法及顺序都是最佳方案,可以令玩家少兜一些圈子。具体说明的话,如果满足了"シア LV 50"的条件,无论是制作出了贤者之后还是完成物品图鉴,都会变成"シア LV 50"结局。相反,如果要看"街的救世主"结局,不但要完成物品图鉴还必须打倒魔人ファーレン。

这回重点讲解关于两个特别难达到结局的攻略法。如果能看这两个结局的话,剩下的结局也就可以轻松看了。

"PLUS"在这里不同

"PLUS"版不但追加了新的事件,而且其对应剧情也十分丰富,对于玩过前作的人来说其中最引人注目的是新加入的"シア LV 50"结局。在前作中看过别的结局的人,就最先从完成这个结局开始吧。



ENDING 一览

ENDING 名	达成条件
シア LV50	玛丽与シア的级别都为50。シア不要因生病而睡熟。
マイスターランク	所有的物品都作出、拿到、完成物品图鉴。
传说の人	因シア生病的事件而作出"エリキシル剂",治愈她,玛丽级别到50。
街の救世主	打倒在エアフォルク塔最上层的魔人ファーレン。
贤者の石	作出"贤者之石"就可以了。
マリーのアトリエ	成功作出级别4以上的物品。
バッドエンディング	未成功作出级别4以上的物品。



全部结局共通的序盘剧情

无论要达成那种结局，都必须在游戏的初期打下基础。首先，最初时去アカデミー，买齐参考书和器材。参考书为初级，中级的炼金术讲座、器材为“ろ过器”和“笼”就可以。此时，告示板也必须检查。这是为了让クライス加入所必须的。

接下来要采材料。让シア加入同伙，去在附近的森林。最初的过程为了安全要每天一归。可以有效地挣到经验值。

收集了魔法草的话，可以稍稍作出一些“中和剂(绿)”。在飞翔亭出现了“作成依赖”时可以马上进行交易。在委托中有“雨云之石”等从最初持有的物品的制造，这种情况下要马上接受委托。

名声值在20以上如果看过前面所说的揭示板的话，会发生クライス来工作室询问的事件。之后，就可以雇后他了。不论是クライス还是シア同样雇佣费上是免费的。虽然是这两名同伴开始较弱，但总算是有了助手。“ほうれんそう”要大量购入，去ハーバル湖找材料。让シア拿着“高级はたき”,就可以使用必杀的攻击了，可能的话买下了吧。在ハーバル湖可以取到的“ハーバル湖之水”,它是可以利用作成各样物品的万能剂。在使之其解决委托的同时挣来资金与名声。


▲在飞翔亭尽量地获得新的情报。


▲如果有负裕的资金可以购买一些防具使角色的防御力升高。

特定日限定事件的要领

特定日发生的事件在初期是必须利用的。特别是每年3月8、9日举行的学院廉价物中的所有商品都是半价，是得到高档的器材、参考书的机会。事前要存些资金。还有每年3月、9月的30日玛丽在工作室的话，可以得到王家骑士团出发击退怪的情报。发生了这个事件，下个月无论去哪都不会出现怪兽了。用这个机会在ヴィラント山或ディア森林等地可以得到大量的制作材料。

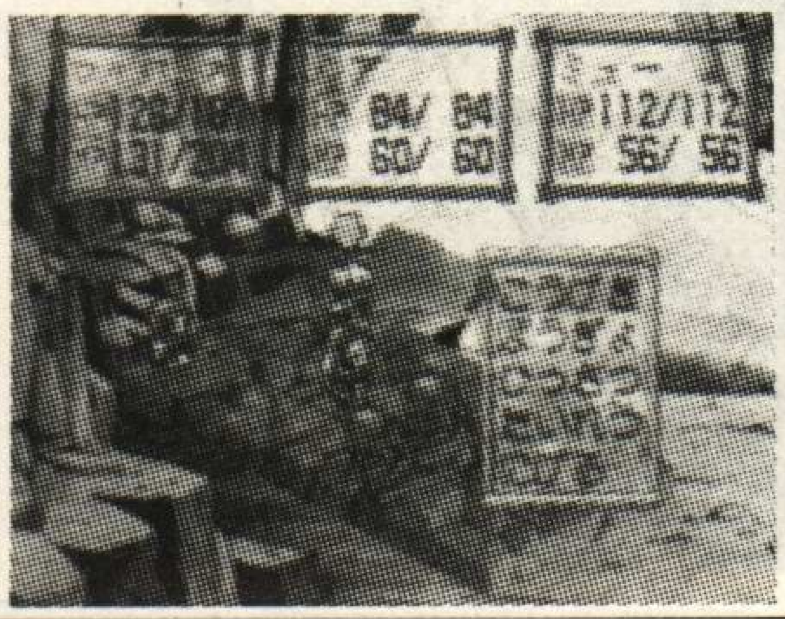






依靠妖精的力量

作成级别3之上的物品并经过10日以上，会发生妖精ポックス到工作室来访的事件。发生了这个事件，在移动场所中出现了“妖精的森林”,可以雇用传授取材料、制作物品的妖精。虽然必须给妖精每月工资，但可以去危险的场所采材料，一定要雇上一人。顺便提一下，妖精的工资是因工作内容与工作速度而变化的。虽然可能贵，不过最高等级的深蓝色妖精几乎是与玛丽有同样的工作速度。要雇的话就雇那个深蓝色的妖精吧。另外，从接受妖精ポックス访问后经过30日以上的偶数月的6－9日会有行商的妖精来，可以买贵重的物品，一定要利用这一点。





事件 用育毛剂获得武器

名声在200以上没有客人时与武器店的オヤシ谈话，会被委托制作育毛剂。之后在图书馆读材料，就可以作出育毛剂“竹林”了。制作所必须的材料有“魔法之草”、“ほうれんそう”、“竹”3个。还必须有作为器材的“天秤”、“乳钵”。如果只要有事件发生时下的力气的话，制作起来也就不那么费劲了。



平安完成了的话，就马上回到武器店。剩下的就只是等待了。交货后经过10天以上在工作室，变得异样的オヤジ会出场。作为谢礼得到了“星与月之杖”。让玛丽装备上这个杖，可以使用想用的必杀技。至此在战斗中原本是偏赘的玛丽会有变化，全体同伴的战斗力也会有一个阶段的上升，这样去远方取材料也变轻松了。请尽可能早的拿到。



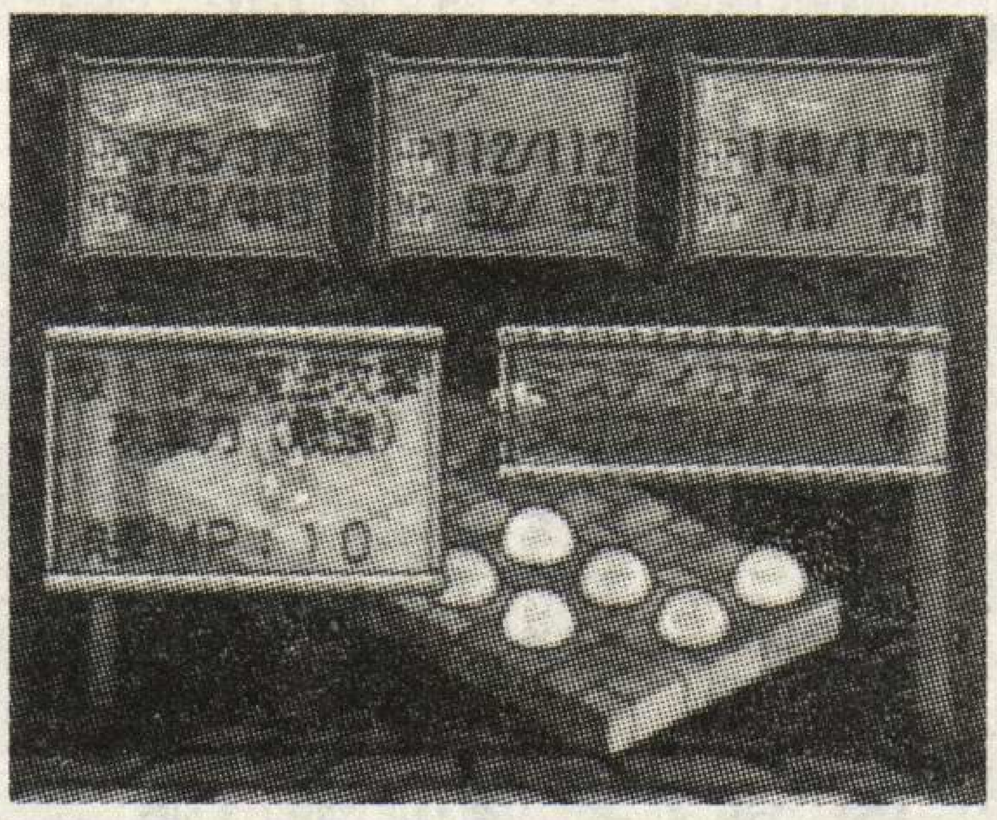
场所及入手材料

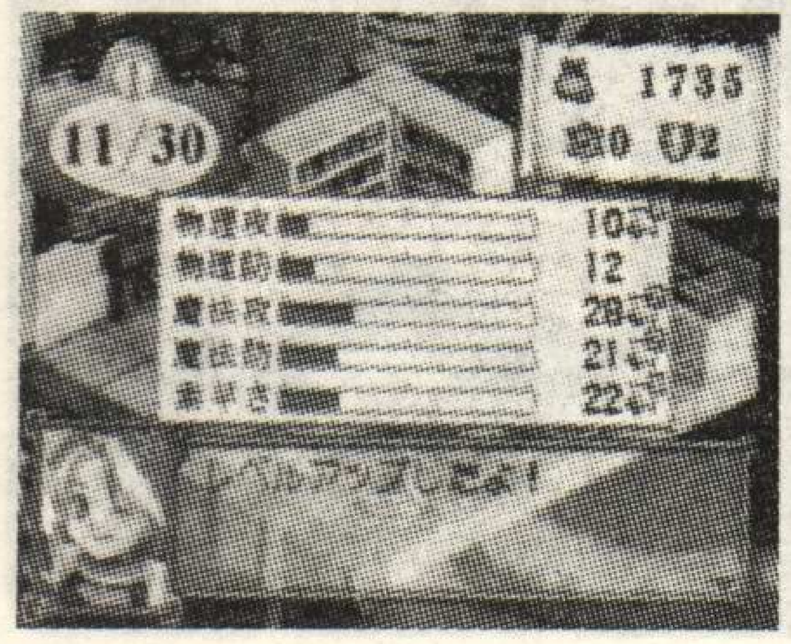
场所	往返日数	出现条件	入手材料
近くの森	0 日 +	可以从最初选择。	ニューズ、オニワライタケ、ドンケルハイト、うに魔法の草、ズフタフ枪の草
ヘーベル湖	4 日	可以从最初选择。	ヘーベル湖の水 ミスティカ 湖光の结晶(9 月 –2 月)
ヴィラント山	12 日	可以从最初选择。	カノーネ石、コメートの原石、グラセン矿石、黄金色の岩
メディアの森	8 日	去两次附近的森林之后,在飞翔亭买情报。	ヤドクヤドリ、うに、魔法の草、アドクタケ、常若のリンゴ(9 月 –2 日)、妖精の羽根(9 月 –2 月)、竹(3 月 –8 月)、ハチの巣(3 月 –8 月)
ストルデルの泷	12 日	在飞翔亭买情报。	ミスティカ、ガッシュの枝、レジエン石、泷つぼのしずく(9 月 –2 月)、金色の鲑(3 月 –8 月)
エルフィン洞窟	6 日	去ヴィラント山 1 回以上之后,在飞翔亭来情报。	カノーネ石、地底湖の溜まり、フェスト、アルベリヒ(9 月 –2 月)
妖精の森	8 日	从妖精ポックス处得到"妖精的手镯"。	没有什么可采摘的材料,但是可以雇佣妖精成为你的有利助手
マイヤー洞窟	8 日	在街上听到海盗的情报之后,在飞翔亭来情报。	没有什么可采摘的材料,但是会有盗贼シュワルべ出现
エアフォルクの塔	8 日	玛丽的名声为 300 时,在飞翔亭买情报。	没有什么可采摘的材料,在最上阶(6 阶)会出现魔人ファーレン
ヘルゼンブルク城	18 日	从在飞翔亭的オヤジ处听情报。	没有什么可采摘的材料,持有ランプ并与特定的同伴一起会发现新的武具

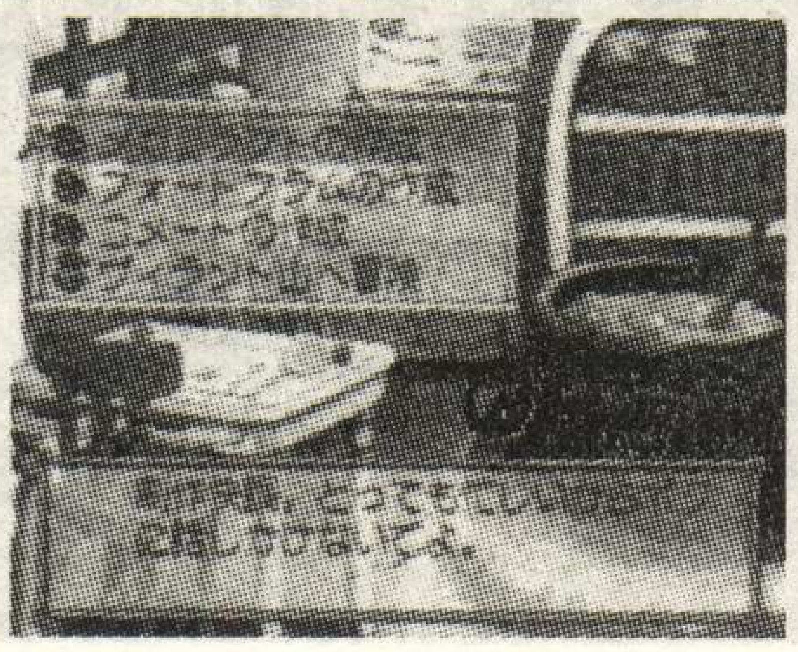
シア LV50 为目标

为了达到シア LV 50 结局,重要的是如何有效地提升シア的级别。在挣取经验值上,由于他初始状态不是很高,因此在战斗中要特殊注意他的生命值,利用攻击类型的道具是个不错的选择。

初期是フラム、クラフト。中期以后是フォートフラム、メガクラスト,大量制造物品。让シア持有,一心一意打倒敌人。想要这种结局可不用考虑升级之外的别的事。为了不占用富余时间,制作物品全部委托给妖精。不让玛丽等人常常远征的话很难达到条件。



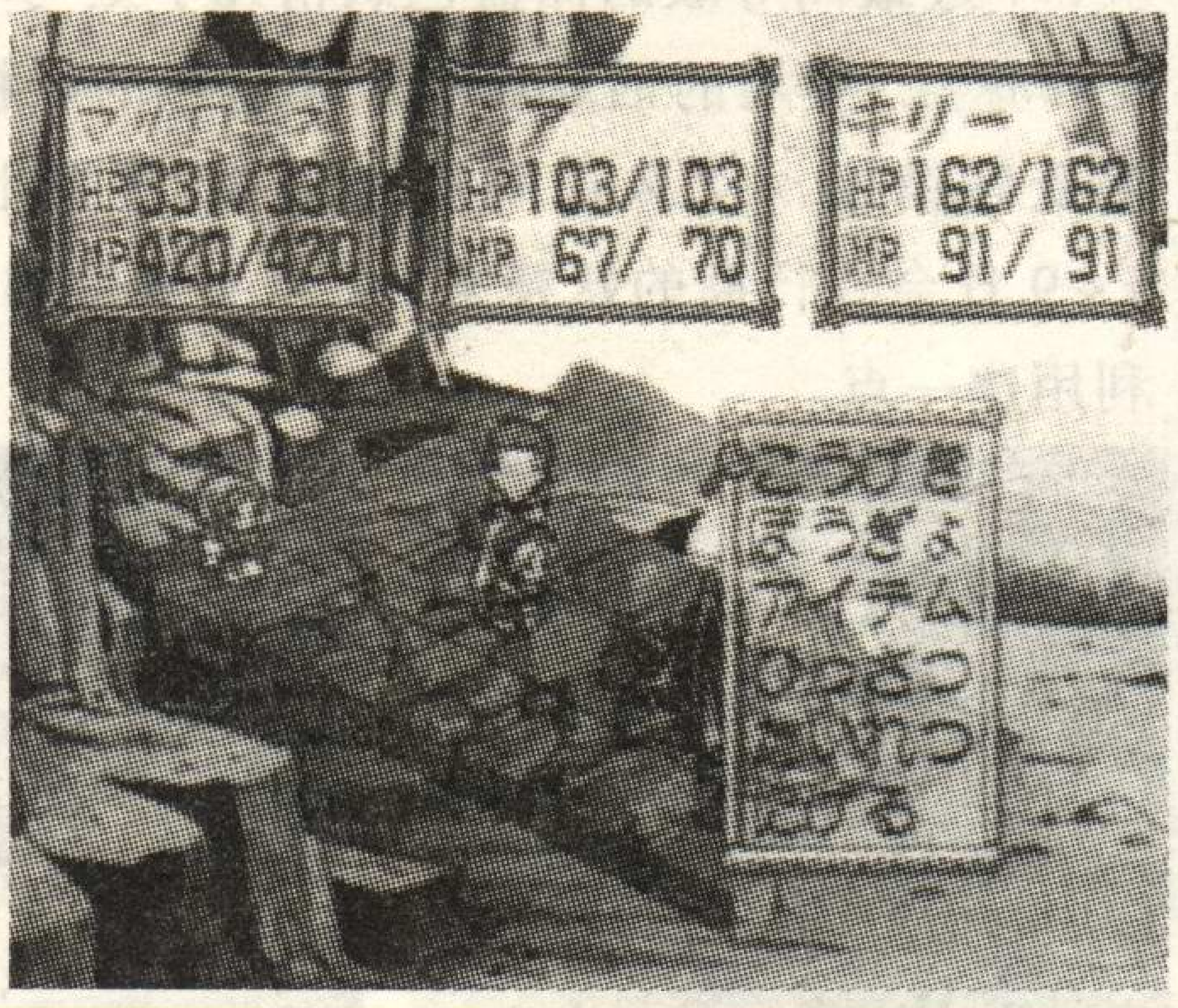




挣取经验值的场所是……?

挣经验值的场所最合适的是エアフォルク的塔。在同一日内会发生复数回合的战斗,可以有效率的挣经验值。但是,这里出场的敌人也很强。如果一挑战就马上被打败的话,还是先到别的地方升级后再来最后挑战吧。

但是在这个塔的最上层的ファーレン和ヴィラント山的火龙,ストルデル瀑布的ヴィルバル是个挣取经验值的千载难逢的机会。因为只能打倒一次,一定要让シア给以致命一击,当然要使用メガクラフト等具有强大攻击力的物品。能在数回合内封住对手的动作的话"时间的石版"也是必须的物品。作起来是很费力的,不过却可以发挥上面说的作用。

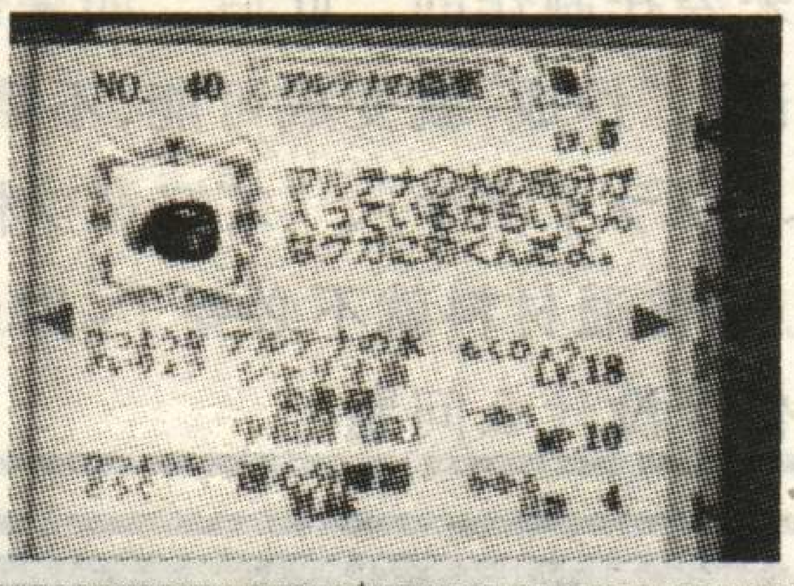


事件 治疗シア的疾病!

第3年的5月13日之后，在玛丽的名声值为400以上的状态下去学院,发生与シア相撞的事件。之后经过10天以上在工作室，虽然约了シア去购物到了会合的时间她也没有来。从这个事情后3天到30天之内在工作室,イングリンド先生出现并报告シア病倒的消息。

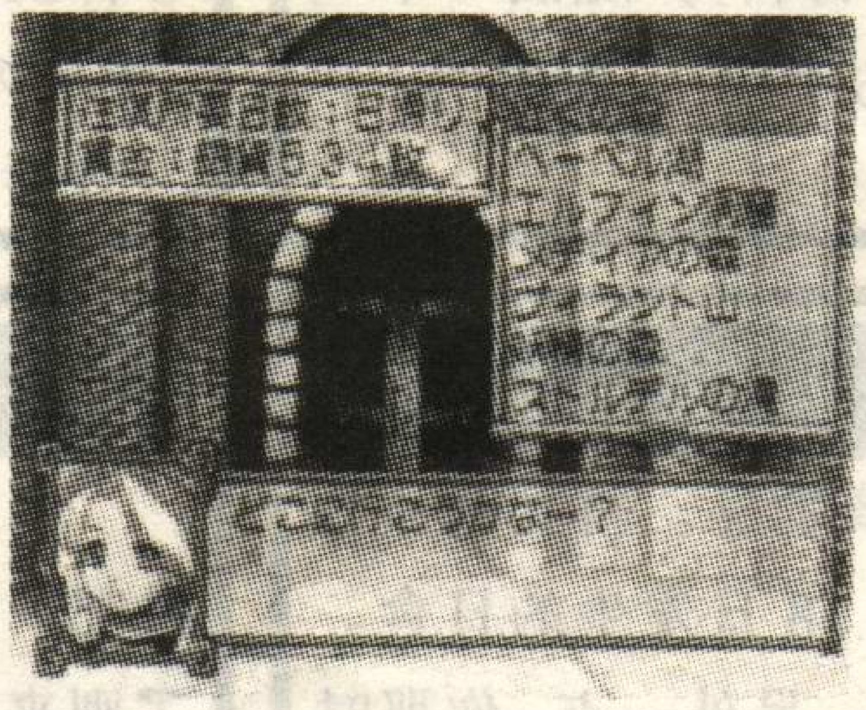
要帮助シア就必须有“エリキシル剂”。写着制作方法的参考书在图书馆可以看到。必要材料有“ミスティカティ”、“アルテナ的伤药”、“カッシュ的木炭”、“中和剂(兰色)”4种。还要有“天秤”和“远心分离机”。材料中“ミスティカティ”和“アルテナ伤药”的制作挺复杂。事件发生后再准备就太费时间了,让シア回复就太迟了。为了不浪费挣经验值的时间,在一系列事件发生前准备好吧。



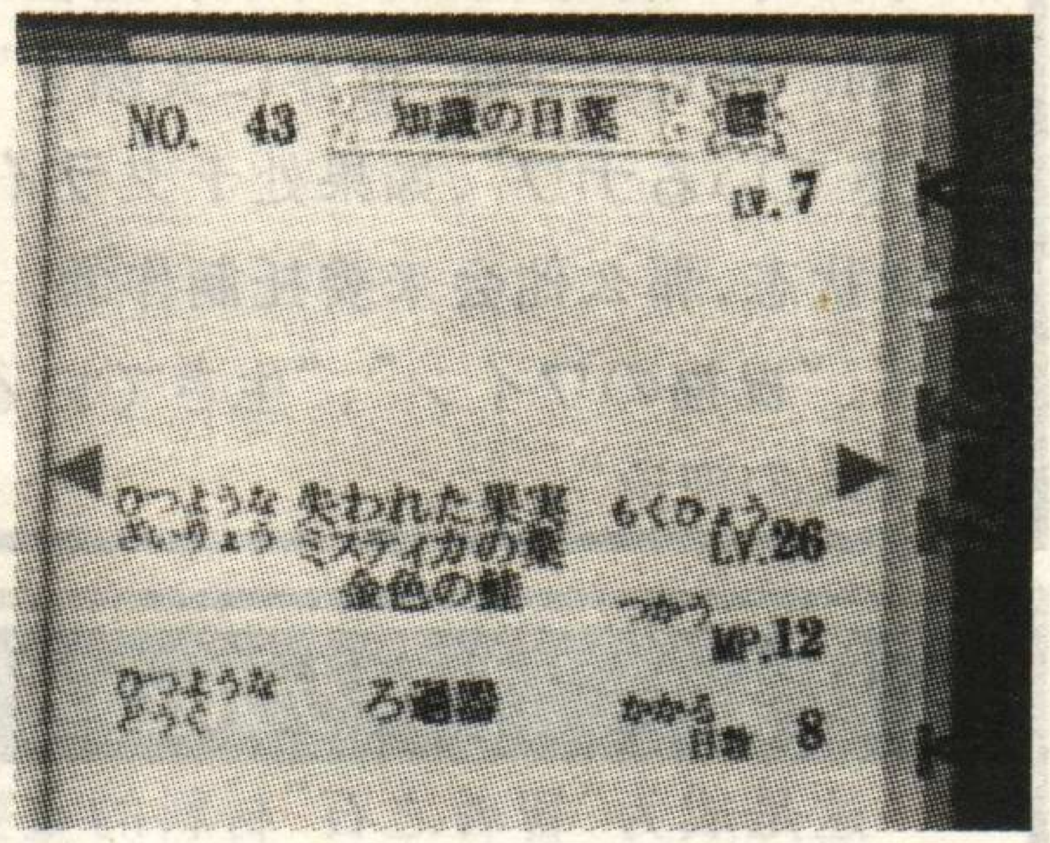


以高级别为目标

シア LV 50 结局虽然可以只用挣取经验值来解决,不过为了完成物品图鉴就必须关心所有情况。物品中有不打倒关底人物就拿不到的,或不发生特定事件就得不到的,象这种不易到手的物品有许多。这里挑几个不易到手或制作的物品进行介绍,不要错过这些物品。当然不要忘了作好解说的“育毛剂竹林”、“エリキシル剂”。



还有伙伴的友好度在一定之上时会发生事件,可以制作的物品也变多了。伙伴的友好度上升了的话,会有加入了别的伙伴的感觉,可以进行替换。虽然某些伙伴的能力不高,不过战斗中有玛丽的必杀技就可以弥补了。



▲宝物图鉴的完成也是本游戏的乐趣之一,但要完成它却也要有一定耐心。

易被错过的物品制作及入手方法

通告许可证

这是可以令玩者自由进行城中的物品。为了拿到它就必须让与ルドルフ王子的事件发生。第2年9月1日以后有与正要从工作室之外的建筑物中出来的王子相撞的事件。重复3次后,5月23日在工作室シア会来约去国王生日会。出席后，经过10以上再去城里,从王子那里得到,经过以上事件具有很高的连续性。



ねずみとり

作出“シャリオ奶酪”,在第2年的9月1日后持有5个的状态下,发生奶酪被老鼠吃了的事件。之后,去学院商店，不知不觉间会发现商店中商品多出来许多。还有，在第2年9月1日以后制作シャリオ奶酪,自动出卖。这样去商店去购买物品，千万不要忘记这个得到捕鼠器唯一的机会,



火龙のキバ

贤者之石是材料之一。首先在飞翔亭听到在ヴィラント山有火龙的情报。然后去ヴィラント山与火龙战斗,打倒便可以了。一口气得到两个物品。但是,这个火龙的实力实在有些过分夸张了。不小心接近了的话一瞬可能会被全灭。先雇佣强力的同伴,再装备“时之石版”或攻击物品再发动挑战吧。



太阳の首饰り

与シュー的友好度在55以上时，从12月1日到2月30日间在工作室，在那里会受到制作某种东西的委托。发生事件后去图书馆，读了“太阳的神话”被可以制作这个物品了。必要器材是“天秤”,材料有“燃烧砂”和“中和剂(红)”。虽哪一个都是由“カノーネ岩”加工而成的,但作起来也不是很轻松的。



世界に笑颜を

マリー的名声值在250以上，与クーゲル的友好度在55以上，如果你不雇用クーゲル时，他会出现在画室来委托制作的。此后，如果你在图书馆看《笑容的人生论》，"作成"就变成可能，不需要特别的器材。材料为"オニワライタケ"、"ズフタフ枪の水"、"中和剂（绿）"三点。普通材料就不必要了。因此，只要使事件发生，"作成"估计没什么问题。

生きているナワ

首先，在第2年的10月1日以后，在街上打听一下怪盗的传说。此后，在10天至180天之内与フレア见2次面，再度前往"飞翔亭"，就会发生フレア的宝石被怪盗デアヒメル盗走的事件。然后，你如果看图书馆的《魂の秘术》这本书，你就能这一品目了。材料是"魔法の草"、"竹"、"ぷにぷに玉"这三个，必要器材是"乳钵"。制作方法本身是简单的。

生きているホウキ

给予クーゲル"世界に笑颜を"后，过20天以上，在アカデミー店与アウラ对话，她会对你说她想要"安心药"的。你也给予她"世界に笑颜を"吧。然后，拟定制作"生きているナワ"，如果处于クライス的友好度在75以上的状态，那么他会来委托制作的。材料为"魔法の草"、"竹"、"祝福のワイン"、"生きているナワ"。资料为"ドルニエの理论"。

ナゾの木の实

第1年的5月5日以后，在一定概率上，会发生"マリー觉得似乎有谁呼唤自己，朝'妖怪之树'走去"这一事件。此后，过了10天，如果你持有"植物营养剂"，就会发生"面向妖怪之树"的事件。因此，使用植物营养剂吧。此事件发生后，再过10天以上，マリー如果在画室，那么"ナゾの木の实"则被置于家的前面。在开始阶段解决这一事件吧。

ドンケルハイト

这是成为"智者之石"材料的重要物品。得到物品的一个条件，是要至少有一次每年6月18日发生的日食。日食当日，你从画室出去，就可看到。另外一点，你那时正在校长书房内的参考书《暗の生き物たち》。在满足这两点的状态下，你于6月18日去附近的森林，即可得到那一物品。得到物品的机会1年只有1天，绝对不要忘记。

精灵のなみだ

由于前页解说的"シア生病"事件，你制作万灵药给她吧。此后，过10天以上，マリー要是在画室，恢复的シア则来访，给你作为对万灵药的谢礼——"精灵的眼泪"这一物品。"精灵的眼泪"和"火龙の舌"、"ドンケルハイト"一样，是成为"智者之石"材料的重要物品。虽然这些物品对于玩成剧情没有什么大的影响，但是为了图鉴的完成，必须要让シア恢复健康。

アロママテリア

在"贤者之石"的材料中，这是唯一可能制成的物品。"虹色の圣水"、"中和剂(赤)"、"黄金色の岩"、"盐"是材料，"天秤"、"ガラス器具"是必要的器材。而且，"参考书《ドルニエの理论》"是制作的条件。在材料中，只有"虹色の圣水"在准备时，多少要下些功夫。可以通过组合"コメート"和"液化溶剂"可以制作，不过，两者中的任何一方在复数阶段的调合都是必要的。

贤者の石

"贤者之石"的结局，是不难达到目的的。材料为"アロママテリア"、"火龙の舌"、"精灵的眼泪"、"ドンケルハイト"这4点。必要的器材是"ガラス器具"。并且，"《ドニエルの理论》参考书"的阅读是制作条件。"アロママテリア"以外的材料，还有一些制作必须的物品要尽量得到手，"贤者之石"本身虽只能制作一个，但对于完成物品图鉴是必不可少的。

不要忘记所发生的事件

有许多事件很有可能在你不知不觉中发生，如果过了这个时间，就会错过这些事件。为了防止这一点，不使事件在你无所察觉中过了期限，你只有慎重地采取行动。"マリーを画室"这一条件就是"マリ在事件发生当天能够行动"的条件。物品的整个制作过程，与不在画室的场合是一样的。特别是在制作大量物品的时候，在大时间内你不能行动，尽量委托其他同伴。

另外，采取材料等等，在其它的场所远征之际，也有必要注意。出发一次，要尽量达到目的。因此，你要参看前面表中的往返日数，计算往返天数吧。



拿出参考书 掌握制作法

为了制作品目，几乎所有相关的、必要的知识都要从参考书中学。其中，有询问有关情报，从而了解到制作方法的物品。不过，不看参考书就不能知道制作方法的物品还是占大多数的。除了在“アカデミ一店”能买到的参考书，你要在图书馆、秘密图书馆读书，不过并非你动身去就能看到书，不弄清事件，参考书是不会出现的。而且，图书馆内的参考书由于一天只能看一本，因此你有必要勤恳地去图书馆看书。希望你高效率地读书，能够达到在任何时候都能制作物品的程度。

アカデミ一商店

在即将进入图书馆之前，只有在店里买参考书。所卖的有7本价格相异的参考书，只要有钱，哪本都能买到。你要与委托人在飞翔亭相谈得到的工作。另外，在购买参考书方面与其立刻买便宜却没必要的参考书，不如买登载着你要制作的物品的参考书为好吧。最初，由于钱不多，要慎重选择参考书。一旦读完参考书，书就消失了。但是，情报会被写入图鉴的。

参考书名	金货数
初等练金术讲座	300枚
中等练金术讲座	800枚
高等练金术讲座	1200枚
世界の药草辞典	1500枚
健康だいすき!	1500枚
火药のしくみ	1500枚

0:不知道名字
1:只知道名字
2:知道得到与作成方法，
　但实际上暂时还没有到手
3:已经得到手了

	初期状态	初级炼金术讲座	中级炼金术讲座	高级炼金术讲座	世界的药草辞典	喜欢健康	火药的组成	生命的神秘	我和炸弹	魂的神秘	咒语百科	乐观的人生论	贵族的生活	太阳的神话	メディア的森	奇迹的医学书	イングリド文书	粗鲁的男子	生活在黑暗的生物	ドルニエ的理论
カノーネ岩	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
地底湖の溜マリ	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
コメートの原石	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
星のかけら	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0
火龙のキバ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
グラセン矿石	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ニューズ	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
火龙の舌	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
黄金色の岩	0	1	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
燃える砂	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
中和剂(赤)	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
フラム	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ロウ	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
クラフト	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
星の砂	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0
太阳の首饰り	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0
メガクラフト	0	0	0	0	0	0	1	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
液化溶剂	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
コメート	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
フォートフラム	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
虹色の圣水	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
メガフラム	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヘーベル湖の水	1	0	0	0	2	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
精灵のなみだ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヤドクヤドリ	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
金色の鲑	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
ミスティカ	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
蒸留水	0	0	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
中和剂(青)	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
アルテナの水	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ミスティカの药	0	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
精灵の光球	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0
解毒剂	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
力の素A锭	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
力の素B锭	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
营养剂	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
精神の素A锭	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
精神の精B锭	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0
神々のいかづち	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0
アルテナの伤药	0	0	0	0	0	1	0	0	0	2	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0
ミスティカティ	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0
失われた果实	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
知识の目药	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
エリキシル剂	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	1
常若のリンゴ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0
祝福のワイン	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ほうれんそう	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
オニワライタケ	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
シャリオミルク	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ナゾの木の実	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

	初期状态	初级炼金术讲座	中级炼金术讲座	高级炼金术讲座	世界的药草辞典	喜欢健康	火药的组成	生命的神秘	我和炸弹	魂的神秘	咒语百科	乐观的人生论	贵族的生活	太阳的神话	メディア的森	奇迹的医学书	イングリド文书	粗鲁的男子	生活在黑暗的生物	ドルニエ的理论
ぷにぷに玉	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
竹	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ドンケルハイト	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	1
ハチの巣	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
うに	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
魔法の草	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
中和剂(绿)	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
シャリオ油	0	0	2	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
シャリオチーズ	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
植物用营养剂	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ほうれんそうS	0	0	0	0	2	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生きてるホウキ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
育毛剂“竹林”	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
生きてるホウキ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
千年亀のこうら	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
不老长寿の药	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	2	0	0	1
ズフタフ枪の草	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
アルベリヒ	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	1	0
盐	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
フェスト	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
泷つぼのしずく	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ガッシュの枝	0	1	0	0	2	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ヤドクタケ	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
レジエン石	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
湖光の结晶	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0
妖精の羽	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0
研磨剂	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
天空の护符	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
寸云の石	3	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
疾风の竹笛	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
しびれ药	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
ズフタフ枪の水	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
ヤドクタケの粉	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
ガッシュの木炭	0	0	0	0	1	2	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
マヒコロリ	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0
世界に笑颜を	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0	0	0	0	0	0
时の石版	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2	0	0	0
アロママテリア	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	2
贤者の石	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ランプ	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
远心分离器	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ろ过器	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
かご	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ねずみとり	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
天秤	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ガラス器具	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
乳钵	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
妖精の腕轮	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
暗唱カード	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
通行许可证	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

图书馆

在图书馆，用“认ぬられし者”事件从イングリト先生处得到“暗唱カード”就可以进入。这个事件的发生条件是级别在 8 以上(经验值 8000 以上)、名声在 150 以上，没有在工房配制过。事件结束的话“知っている属性”由 0 变为 3。如同前面说过的，在图书馆 1 天只能读一册，读完一册后，调查多少个书架也没用。

参考书名	发现条件
生命的神秘	事件“バンブスロア”(前篇发生)
我与炸弹	知识值在 1300 以上
魂的秘术	事件“怪盗デア・ヒメル”发生
咒语百科	知识值在 800 以上
乐观的人生论	事件“兄弟”发生
贵族的生活	名声值在 400 以上
太阳的神话	事件“太冷了”发生
メディア的森	知识值在 700 以上

秘密图书馆

追踪ドルニエ之后可以发现的秘密图书馆。发生条件是持有“暗唱カード”，名声值在 400 以上。ドルニエ消失在图书馆中时，调查最里面的书架，可以发现隐藏房间。事件结束后名声值上升 30 点，而且何时都可以进入秘密图书馆。要注意参考书如果不满足各自条件就不能读。不发生此情节就不能进入。

参考书名	发现条件
奇迹的医学书	事件“友情比什么都牢固”发生
イングリド文书	知识值在 1500 以上
むくつけき大男	知识值在 1800 以上
暗の生き物たち	名声值在 500 以上
ドルニエの理论	知识值在 300 以上，名声值 600 以上，事件“追忆”发生

♡ 诗织、彩子、沙希向你微笑提问 ?



心跳回忆 放课后



机种:PS	媒体:CD－ROM
厂商:KONAMI	发售日:1998年7月16日
类型:问答 AVG	价格:5800日元

责编/默文

提问画面完全解说

这儿是正解率栏。这一栏的圆形界面上表示着时间槽,随着问答限时的流逝,时间槽会慢慢减少,也是一个"LIPS"系统。另外,值得一提的是在本栏中还会出现道具标志,各种道具会帮助你提高问答的正确率。

在此表示着发问角色对你的好感度,可由这张脸谱看出。旁边的数字表示着提问的回数,可用R1键来进行切换。解答数的多少都是根据感情度的高低而相应增减,而一般的提问在每一个月都有具体的限度数。

心状标记表示回答的机会次数,若答错就会变成炸弹,炸弹数增多必然降低感情度,需珍惜这几次机会。



人物的表情明显地表示着感情度的高低,状态分为严肃、微笑、脸红三种,"心跳"迷一定知道其中含义。

此栏表示着主角所参加的部门,或者是所选择的学科名称,根据以上两项选择随机出题,一般都是关于此学科的知识。提问的条数一般情况下都是三问,到了三年级增加到了四问,而在学期末的考试则会增加到七问。

在解答选择栏上也有一条横向的时间槽,可以很明了地知道答题的限时。答案要在四项中选出,一般在选择栏中直接给出相应回答栏的按键,亦可设定为有十字键选择,用○决定。随着游戏进程,也有可能出现双选项。



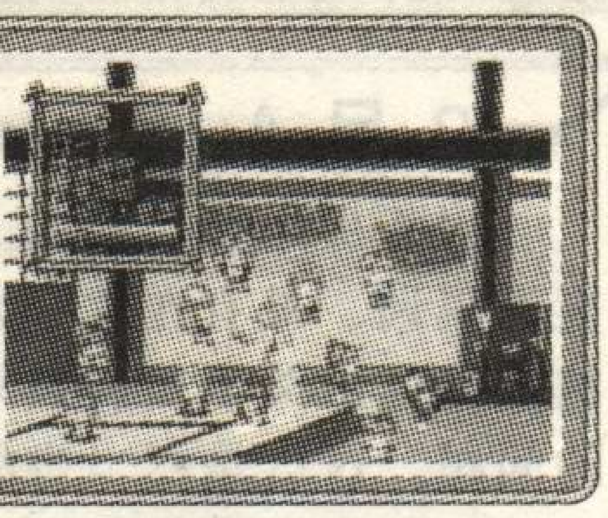




游戏的基本流程

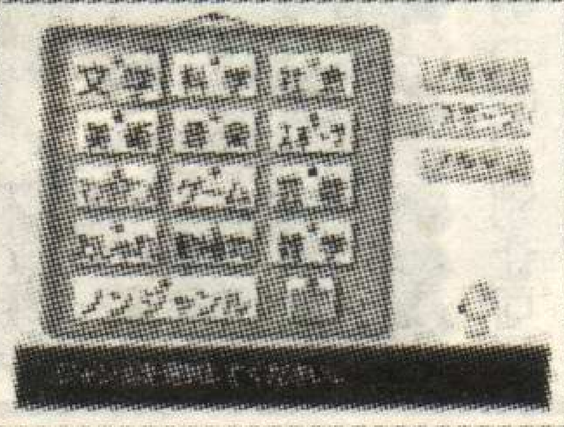
OPTION 菜单

在各月的月表示画面上,可以选择OPTION菜单。在这里可进行存储或读取、操作设定的变更等。小个人物们的可爱形象动作也引人注目。



部门选择

提问的部分与"个人收集"不同,被准备的是一般的问题。游戏者只能从中选择一种。部门全部为13个种类(包括无部门)。



同伴选择

这里选择一起解开提问的同伴的画面。除了12个女孩子外,好雄与伊集院也可以成为同伴。另外,优美与原篇一样是从第2年出场的。



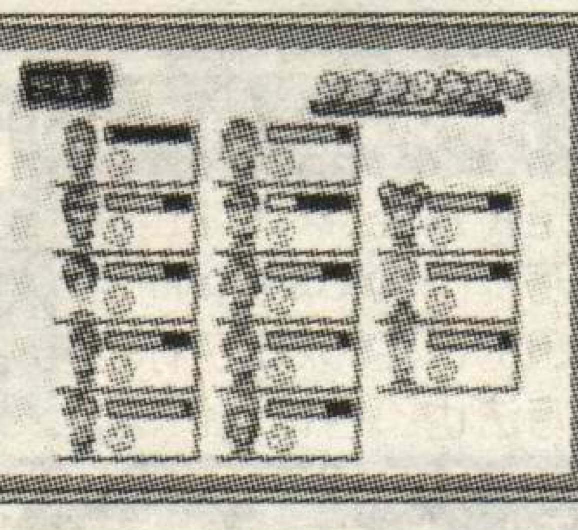
提问

决定了部门选择就会出问题,通过了标准的话提问就结束了。快速而正确的解释对于展开是有利的,顺便说一下,对于同伴来说有擅长与不擅长的部门。



感情表

依据提问的成绩,女孩子们的感情度不断变化。此时依据正确率或部门,感情度的上升方法不同。特别是,做为同伴的女孩子的感情度容易提升。



事件

由季节或学校的特殊场合,准备了各种各样的事件。在当月发生的事件中,选为同伴的女孩子出场,而且依据感情度还可以看到特别的一幕。

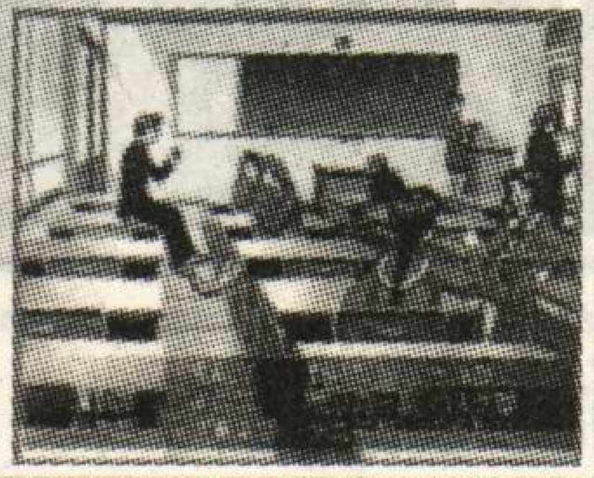


FOR EVER WITH YOU!

每年丰富多彩的校园生活

4 月 April

游戏从 4 月份的入学式开始。在第一年可以选择要入的俱乐部，还有在第二年的这个月优美出场。



▶所进入的班级会有怎样的同学呢?

5 月 May

在这个月没有什么特别的事发生。只有在这个时候从女孩子那里直接打听自己的评价或与她相关的情报。



▶是的，是的，镜小姐请多指教。

6 月 June

6 月份有体育祭。在迷你游戏中对留有好成绩的女孩子的心跳度进行提升。当然，还可看体操服的身姿。



▶嗯……女子穿着体操服确有魅力。

7 月 July

因为一个学期结束了，7 月份进行期末考试。之后，还有伊集院的生日宴会。如果让人讨厌的话就趁机处理。



▶期末考试来了，问题可不同寻常哦。

8 月 August

因为加入俱乐部的人有夏天集训，只有在这个月会被强制提出关于所属俱乐部的问题。这可是相当难的。



▶努力吧，别让可爱的虹野不高兴。

9 月 September

9 月举行只限于第二年的修学旅行。当然要去的地方可从北海道、京都、奈良、冲绳选择，作出好的回忆。



▶宾馆大厅又遇上了馆林，总这样神秘。

10 月 October

10 月有文化祭，与体育祭一样是与女孩子关系变好的机会，要慎重选择是在哪个部挑战。



▶你对什么课目有信心呢?展现自己吧!

11 月 November

在 11 月中没有准备特别的事项，测验结束的话，与女孩子进行会话吧。好好考虑听关于哪一方面的情况。



▶连续三个质问，似乎听到了什么。

12 月 December

伊集院家的圣诞聚会或两个女孩子 + 好雄 4 个人去参拜新年初日，任选一个进行，还有期末考试。



▶节日的纽绪散发着平时所没有的魅力。

1 月 January

1 月份没有事件发生，预先在月初时存储，还可以向各个女孩子打听自己的评价。



▶啊!美树原吧!今天想到哪里去?

2 月 February

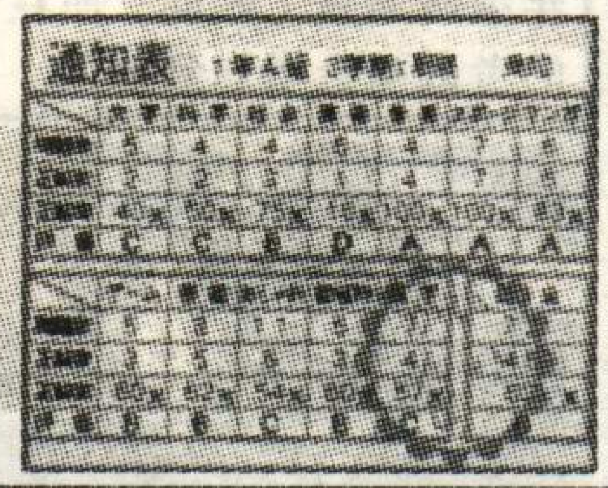
对于男性可以说是审判日的情人节在 2 月，为了从意中的女孩子那里得到巧克力，对于提问要努力哟!



▶拜托了，别老是认错人好不好?

3 月 March

3 月中做为 1 年的结束举行学年末的考试。过了的话，使用的回合数会回复几个。Lucky!

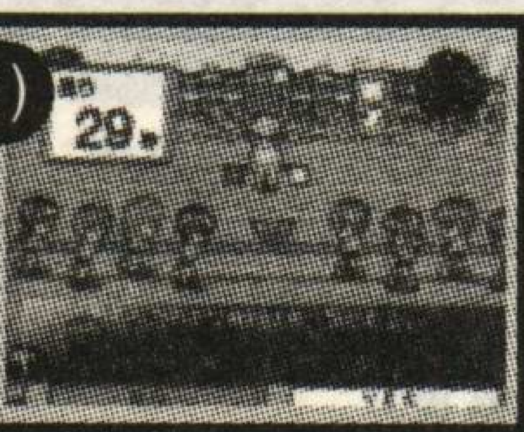


▶成绩发表了，感到自豪还是检讨自己?

迷你游戏获胜要点攻略

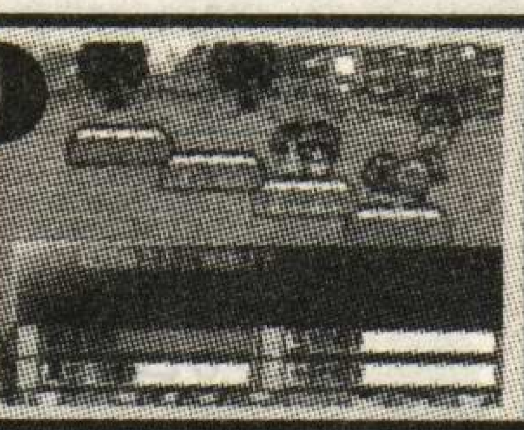
拔河/体育祭(第 1 年)

不是特别难、快速地正确回答提问就 OK 了，而且按钮的设定，大概游标选择方法也不容错了。



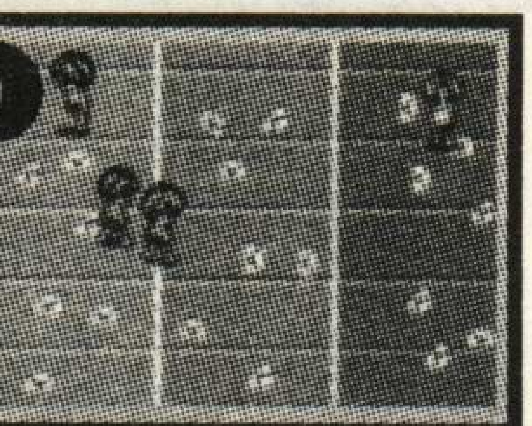
吃糖两个三脚/体育祭(第二年)

按女孩子说"1、2"的声音稍稍提着按键是要点。这样可以轻松达到第 1 名。



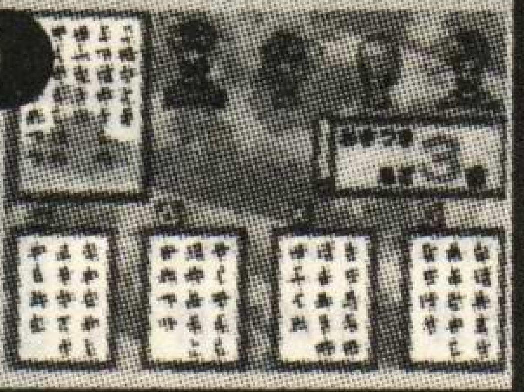
信箱的提问/体育祭(第三年)

如果スカ出来的话，用与吃糖两人三脚同样的要领取胜，虽右侧的信箱スカ少，结果还是靠运气。



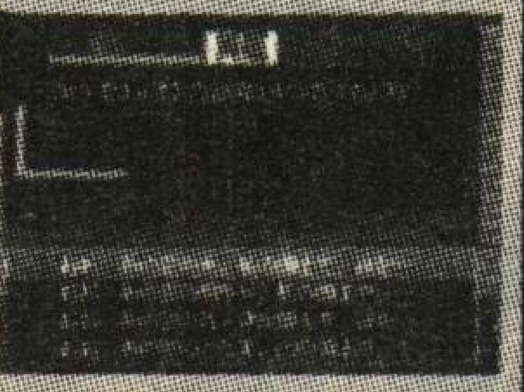
百人一首/文化祭(文艺部)

检查下面句的最上方的文字，其被读了的话马上回答就 OK 了，这样不知道歌曲也没关系。



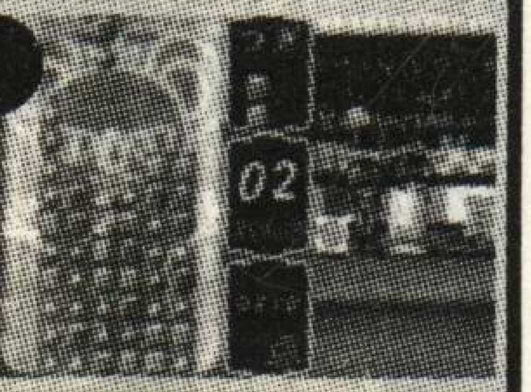
背诵脚本提问/文化祭(戏剧部)

在地道中记台词是最好的攻略法。但是，ロメオ的"ロ(3)"和"ロ(くち)"容易搞错，要注意。



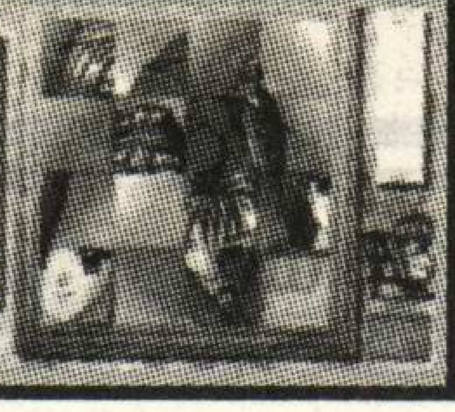
マゼマゼ/文化祭(科学部)

与其组成很大的连锁，倒不如积极地消掉更有利。最好不要太过积累了。



15 谜/文化祭(美术部)

难度最高的就是这个了，从左上开始完成绘画似的组合起来就可以了。有效利用 × 钮是要点。



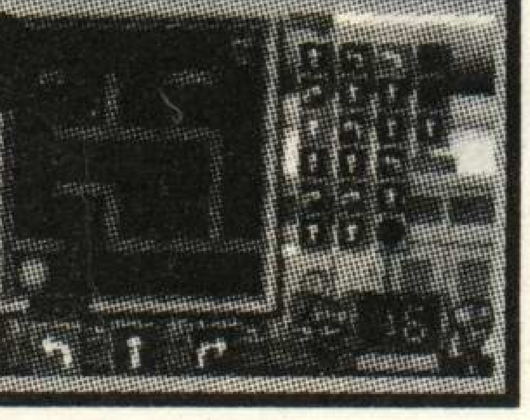
曲名的提问/文化祭(吹奏乐部)

逆转用曲子的音色来判断，但是如果没有玩过"心跳"系列的话，稍稍有些不利。



迷路提问/文化祭(电脑部)

方向转换的橡框，在当场只是变化方向，对这些队行确认的话，只要转变的方向不搞错就 OK 了。



藤崎诗织
生日·血型由游戏者决定

是主人公青梅竹马的朋友，闪耀的学校的超级偶像。兴趣是欣赏音乐。头脑清楚，而且体育全能，几乎没有不擅长的东西。

纽绪结奈
7月7日生
A型

具有征服世界的野心，耀眼的高校的疯狂自然科学家。好像一天到晚总在进行奇怪的实验与研究。不难想象在数理方面是非常强的。

片桐彩子
9月30日生
B型

用夹杂着英语的语言说话的艺术系少女。兴趣是画画，擅长卡拉OK，在这方面上很有自信。俱乐部是美术部或演奏部。

虹野沙希
1月13日生
A型

棒球部或足球部所属的运动部的偶像，只是喜欢观看体育比赛，对于运动非常了解。兴趣是做饭，这方面的问题可以委托给她。

古式ゆかり
6月13日生
B型

属于网球部的稳重的日本式的女性。因为是个女孩子，对于礼仪等一类的东西很重视。兴趣是织东西，与服饰相关的问题可以全部答出来。

如月未绪
2月3日生
A型

让人为其身体孱弱担心的文学少女，俱乐部是属于文学部或演戏部。虽然对体育也许有些疏远，在小说或戏剧、电影等却很精通。

清川望
12月3日生
A型

属于游泳部的超高校级游泳运动员。是个爱好慢跑的少女，对运动方面的问题就会睁大眼睛。还有不要忘了她爱植物的一面。

名前	攻略法	名前	攻略法
藤崎诗织	不仅是学习与体育，对于艺术也有兴趣，对于所有的提问都必须精通。	镜魅罗	高中毕业后当了模特。除关于装饰的事情，对于美丽的东西或将来的工作场所也有兴趣。
如月未绪	喜欢文化方面东西或小说、电影。为了更深知道小说或电影的背景，最好充实社科知识。	朝日奈夕子	总之朝日奈喜欢游戏之类，为了让她中意，不知道各种话题是不行的。
纽绪结奈	对关于科学的提问下力气就可以了。之后，对于实验对象的动物或植物的情况也要学习。	美树原爱	回答关于动物的提问是肯定的，学习要好好努力。像个傻瓜也不行。
片桐彩子	对有艺术细胞的片桐所喜欢的，可以以艺术主面为中心解答。除此之外的学科也可。	早乙女优美	动画片、游戏、体育要彻底地努力，彻底埋葬一年的障碍。不学习的话……
虹野沙希	虹野喜欢看体育比赛和作饭，选择某个部门就会出现送便当的情节。但是在哪儿呢？	馆林见晴	关于学习和体育的提问对答如流的话，会红着脸偷偷地看你（笑）。
古式ゆかり	对于古式很难知道学习哪一方面更好。以体育和俗世间的问题为主回答。	伊集院丽	当然要好好地学习，还必须具有上流阶层的知识。很了不起呀。
清川望	选择与体育有关的问题是当然的，对植物的知识也达到某种程度更易给人好感。	早乙女好雄	一年到底追逐女孩子的好雄，关于女孩子的事情就是他最感兴趣的话题。

镜魅罗
11月15日生
O型

像存在的娱乐俱乐部那样有人缘的高贵美丽的女王，在穿着上追求华丽与名贵，大概在关于装饰上讲究，没有所属的俱乐部。

朝日奈夕子
10月17日生
B型

有去流行的场所的爱好，是个开朗的女孩子，对于游戏相关的事情有天才的能力，特别是对流行的东西很专注，没有所属的俱乐部。

美树原爱
9月5日生
A型

内向而且爱害羞的女孩子。爱好是与宠物的ムク狗玩，相当喜欢动物，在关于动物的问题上很强，无所属俱乐部。

早乙女优美
5月16日生
O型

好雄的妹妹，低一年级的健康的女孩子。从第2年的4月出场。喜欢游戏、动画和摔跤，擅长这方面的问题，属于蓝球部。

谜之女
3月3日生
A型

在系列中全部出现的熟悉的女孩子，但还是做为谜之女出场，从最初选择为伙伴，对于主人公通称为"幸运儿"。有什么长处还不清楚。

伊集院丽
8月23日生
AB型

きらめき高校的理事长的孙女，伊集院财团的继承人，是女学生憧憬中的目标，以主人公的对手身份存在，成绩优秀，所有问题都充满自信。

早乙女好雄
4月4日生
B型

有女孩子的问题可以委托给他，是主人公的好朋友。虽然学习不好却是个情报通，只要是学习以外的事情可以信赖。没有所属俱乐部。

·让玩家们尽情地享受协力操作的乐趣吧!

CRISISBEAT 危机一发

クライシスビート

机种:PS	媒体:CD-ROM
厂商:BANDAI	发售日:1998年6月18日
类型:ACT	价格:5800日元

责编/E·T

连续技以及全部版面攻略、掌握基本要点

此游戏尽管尽是重复采用相同的攻击,但是并不难。可是,你要想玩通,也没那么容易。空中连击及连续技是丰富的。不仅要打倒敌人,而且要彻底弄清"怎样打倒敌人"。在攻略方面,我们向大家介绍一些连续技的例子。此外,还有全部剧情流程。



有趣的2人协力作战!!

1个人虽可以孜孜不倦地研究空中连击,不过2个人玩这个游戏比较有意思。2人同时攻击1个敌人,1人把敌人打飞,另1人紧接着追击等等,根据场合不同,二人是有可能协作牵制敌人的。虽然两人是协作关系,但是,你要知道自己以外的人都是敌人!想到此点的人可以用选择权判定一下攻击对象(敌人?同伴?),还可以边与同伴边闹边玩。而且,最初一旦决定游戏者为1人,要是エイジ,会象J·J那样,自动决定人物选择的。在清楚这些,你将能自由地选择游戏人物,详细内容请参看下面。

清版后的乐趣

一旦你用任务2种队伍组合,以普通难度清版以后,便可以在"自由游戏"中任意将角色组合进行双人游戏。

专家模式

用单人以普通以上的难度清版后就会出现以HARD模式难度更高的"X-HARD"模式出现,此时敌人的动作以及耐久力都会发生变化。

特制插图

当将"X-HARD"模式清版后,你可以看到清晰的人物特制插图的。插图是负责人物设计的古贺诚的笔下作品。

基本攻击

可以使用人物的基本攻击,大致分为4种。在各个种类中,性能及秘技的数目一类彼此不同,考虑每个人物的性能差吧。

连续技

这是可以用特定顺序上按2个按键的连续技。连续技的关键是要快速准确,是此游戏的特征。而且,你有可能在一招接一招的连续技之间,稍作移动。在敵入第一招后,有可能对其他的敌人,发出第2招等扩散攻击,则此技在应用方面,可以有效地击溃大多数敌人。

空中连击

当你用特定的秘技把敌人打飞时,如果敌人尚残存体力,你可以在空中追击敌人。这就是空中连击。エイジ及J·J就有空中连击一类,可将敌人击飞的方法。而当你处于画面边缘时,记住输入比通常情况更多的攻击吧。作为特殊技,还可使用J·J的空中投摔技——"エアキャッチツイスター"。

全方位躲避

能够在广范围上进行攻击的紧急回避用的秘技,使用方面略减少体力气槽。攻击方法因人物的不同而各种各样,攻击只能触及到周围的敌人,并且,给予敌人的伤害较少,因此使用率低。在己方人物被敌人困住的时候,以及被敌人逼到画面边缘的时候,使用此技吧!

配置物攻击(LOCK ON COUNTER)

使用配置物的攻击,根据己方人物和配置物,敌人的位置关系,有3种攻击。使用配置物的场合,如能分开使用适应状况的攻击,将十分有利的。在用配置物和己方人物挟击敌人的状态时发生的"LOCK ON COUNTER"(跟踪攻击),是给予敌人很大伤害的技巧。

掌握空中连击的特性

在此，向大家介绍一下各人物的空中连击的例子。在输入空中连击的基础上，最重要的是击飞技。抓住敌人后进行的打击、冲刺攻击等等，要首先从记住这些使用人物的基本击飞技开始。而且，根据指令进行“跳”，也应该能解除发招后的硬直时间，熟练掌握后再使用吧！



技表说明

- 冲刺攻击→冲刺
- 方向跳跃→方向 J
- 垂直跳跃→垂 J
- 壁际限定→壁

记住击飞技

击飞技正如下面人物的特别指令所介绍的一样。根据在你周围有许多敌人的场合及两个玩者一起协作，作为同伴的等等状况，分别使用击飞技吧。

跳攻击

跳攻击的场合，由于可以使敌人被击飞，由于己方人物到了空中会处于无防备状态，因此，甚至两人合力进行战斗，跳攻击也使用较难。在一次跳跃中可命中对手数次。

冲刺性能

用冲刺攻击可击飞敌人的只有フェイスウ，在冲刺攻击开始时，由于有必要与敌人拉开一定距离，所以命中被瞄准的敌人是相当难的。

冲刺系	エイジ、フェイスウ	行走系	ケネス、J・J

エイジ



连接抓技的连击在双人合战中也是有效的

エイジ的连续技与空中连击招数丰富，发出擒技之际，由于用一个按键输入进行多次攻击，因此要注意不要弄错按按键的次数。击飞敌人后，暂且只连打按键就 OK 的情况，这样就可以轻松地使用空中连击。高级玩家还可以在连续技击中对手后用跳跃进行空中追击。

冲刺与跳

エイジ的冲刺，可以迅速缩短与敌人之间的长距离。而且此人也有冲刺攻击，具有适合于最后输入滑行等连击的技巧。

抓住□ ×3

- □、×、冲刺攻击(□或×)
- □、□、×、方向跳×
- □、□、×、□、×(壁际限定)
- □、×、□、□(壁际限定)
- □、×、□、垂直跳×、垂直跳×、□

连接擒技，对于多数敌人非常有效。特别是在二人合作战中，灵活运用“在抓后用连击一下子给予敌人损伤“一类的、难得的机会。如有余力，就在抓住敌人的状态中向壁际移动，然后再输入连续技指令。

垂直跳×

- □、×、冲刺攻击(□或×)
- □、□、×、方向跳×
- □、□、×、冲刺(□或×)(壁)

跳跃攻击的连续技是在跳跃以后用空中追击的方法追打敌人，但是由于在跳跃前一定要将敌人击至浮空才能产生跳跃连续技，因此跳跃后的时间掌握是重点。

□、□、×

- 垂直跳□、□、× □、□
- □、垂直跳×、□、冲刺×

使出三招攻击后，用垂直跳攻击击飞敌人。在×后，掌握出招时机再跳起攻击敌人。由于此技易被具有攻击速度极快的敌人躲开，因此你要贴住对手不停地发招。

其它

如果敌人的种类属于接近于 BOSS 的类型，就不要拘泥于普通连击，而要多使用其它组合技，而对于其他杂兵就用不着这么复杂了。

□、□、□(浮空连击)、□×□、□、□

这是□的第 3 招落空后使用的空中连击。并非在紧接连招的状态，而是在稍慢半步的状态下发出此技。由于出招困难，并且给予敌人的威胁不大，因此此种连击可以说是形式上的。

□、□、×、垂直跳□、□、×、□方向跳×

以垂直跳击飞敌人时，空中连击的动作时机较难掌握。输入最后的方向跳时，一旦输入方向指令太快，敌人就会被抓住并且被投扔出去，因此要注意。

□、□×、垂直跳□、□、×、□、垂直跳×、□、□(壁)

使用垂直跳，将敌人击飞的地方有 2 处，在第 2 次垂直跳中以空中连击追打敌人是最重要的，而着地后就不要使用连击了。

J・J



对于浮起的敌人，首推空中投掷

由于此人的连续技比较少，而代替的则是丰富的投掷技，并且其空中投掷技具有相当的威力，对于浮空的敌人也是有效的。而且其连续技的最后由于是某类的投掷技，因此可以将大批敌人卷入投摔击的威力之内。

冲刺与跳

冲刺属于可在短距离迅速移动的移动技。由于在移动中可以抓住敌人，因此连续投掷技多的 J・J，其使用率较高。

□、□、×

- 抓住□ ×3——跳□(空中投掷)
- ×、×、□、跳□(壁际限定)

这种连续投掷技其难度并不是很大，只用此技就足以击倒杂兵级敌人。×、×、□输入后的空中投掷，由于浮度低，所以在输入□后，如果不立即跳投掷就来不及了。

其它

击飞技多，但无论哪一种击飞技，根据敌人的种类及地形状况，使出的连击会有一定的限定，但即使这样也会给敌人造成很大伤害。

方向跳×、(着地时用跳解除)跳□(空中投掷)

输入方向指令进行跳踢后，立即跳起使用空中投掷。这样被扔出去的敌人会砸到地上的敌人，如此即便着有硬直也是不用担心的。

□、□、□、跳□(壁际限定)

按三次□键，跳起后马上用空中投掷。由于跳起的高度不能过份，因此对于其按键的时机要求极很高，也要注意可能会有不中此招的敌人。

×、×、□、垂直跳□、×、×、□、跳□(空中投掷)

用垂直跳拳解除的投掷动作。此套技巧可以说是 J・J 最复杂的招术，在对付 BOSS 时，它具有牵制敌人的作用。

空中投掷解析

除空中连击，可以投掷任何敌人，这就是“空中投掷”。在此介绍一下投掷敌人的例子。由于跳及按键的动作时机各自相异，所以多试着变化几次吧。大多数情况，如果你不同时跳就不能形成空中投掷。

- 冲刺与跳攻击后
- 用通常连击将敌人击飞后
- 在擒击将敌人击飞后
- 用普通连续技以外的跳跃攻击的场合
- 用连击将对手浮空
- 在使用 J・J 的 2P 模式中，同伴使用某类投掷技
- フェイスウ的□投掷后
- SHORTY 的跳中
- BOSS DUKE 的飞踢中

二人合力使用空中连击

2P的场合，有可能合力采用空中连击。1人将敌人击飞，另一人在空中开始追击敌人，这种攻击是有可能的。1人用空中连击的时候，由于动作时机会发生变化，所以连击的难度高，不过会令你有一种爽快感；二人游戏的时候一定要眼明手快。由于空中连击很有威力，应该特别在2人合战中重视它。由于你用此技不受到其他的杂兵级敌人影响，因此不妨一试，各人物的击飞技和在空中的追击技的组合相当多，因此有很高的自由发挥余地。

合力时的重点

此游戏为3D动作游戏，可进行360°攻击。但是，以2P采用空中连击之际，己方人物和敌人的位置如果不正好在一条直线上，就不能使用攻击。必须注意发出攻击的敌人的残余体力及周围的敌人，动向等等。

Let's CHALLENGE

在此，我们向大家介绍一下可供2人使用的“推荐连击”。此游戏的攻击自由度高，因此希望你充分参考“推荐连击”。

エイジ与J・J

エイジ将敌人击飞后，J・J便进行空中追击。在J・J攻击期间，在敌人的落下点徘徊，然后对下落的敌人进行空中狙击。可见，此连击须动作迅速，而エイジ由于其攻击、移动都极快，所以比起其他人物更易使出连击。

エイジ　抓□×3
▼
J・J　×、×、□
▼
エイジ　□、□、×
▼
J・J　空中投技

ケネス&フェイスウ

由于擒技后的硬直时间长，1个人是不能使用空中连击的，不过，当1人用投掷技将敌人击飞后，另一个人就可以开始进行空中追击了。

抓□×3
▼
空中连击



攻击距离长的足技堪称绝品

ケネス的招术由于其足技多，所以攻击距离长。而且招术的威力也高。乍一看，似乎够不到敌人的低踢，由于其攻击判定相当广，所以它作为击飞技也是不错的。因此用□键积极地开始追击吧。投掷技由于有其局限性，所以不大会有“卷入”的副作用。

冲刺与跳

这是瞬间可缩短与敌人之间距离的移动的猛冲。跳攻击因横向攻击判定广，所以易命中对手。但并不是击飞技。

×、×、×

这是ケネス的基本连接低踢的空中连击。低踢攻击判定较大，如果动作巧妙，那么可对复数的敌人使用连击。由于没有垂直跳一类的输入。并可轻松地使出强劲连击，因此ケネス的技巧是十分实用的。

- □、□
- (JUMP CANCEL)方向J×
- □、□、□、(壁)
- ×、×、×、□、□、□(壁)
- ×、×、□、□

其它

在途中解除普通的连续技再连接其它的连续技。只要记住垂直跳的动作时机，就可以了。

□、×、垂直跳□、×□×、□、□

不使用连续技“□、×、×”的第3招，用垂直跳将敌人击飞，再使出空中连击。而最后的“脚刀”是攻击范围颇广的空中连击。

□、×、垂直跳□、×、×、□、□、□、□、□(壁)

这是壁际限定的连击。因为由此可以派生出许多空中击打的机会，因此不要错过这种时机，在允许的攻击范围内使用□踢来牵制敌人。

可以解除跳的秘技

ケネス的“×、×、×”连击的最后踢腿，可以用跳解除。此技巧除了用于在空中追击的起始技，没有什么其它的使用效果。但是，ケネス由于其攻击后的硬直时间长，所以把“跳解除”作为减少硬直时间的方法却实很有效。

攻击距离长是有效的武器

ケネス的攻击，首先其攻击距离长，而且还具有可以将敌人牵制在某一范围内的作用，所以他的攻效就在于为同伴创造出更多的攻击机会。但是由于他的投掷技并不多，因此，在对付有攻击距离同长的BOSS时会受到限制。



由于攻击力较低，因此需要较高的操作技巧

由于她的连击威力不高，所以你在后半部分会陷入苦战。可是，由于招术的密集度远在其他人之上，因此可以弥补她这一弱点。另外，她的空中连技较少，而且也比较难使，在掌握上会有一定的困难，但是如果你有3D格斗游戏的经验很快就可以适应了。

冲刺与跳

对于行动迅速的她来说，跳跃攻击会比其他角色不易掌握。相反，她的冲刺攻击却具有极高的速度，这是她的特性。

冲刺攻击□

如果仅仅使用冲刺攻击命中，是不可以击飞敌人的。如果不拉开与敌人的距离而使用冲刺攻击，敌人被击飞的机会就会减少，因此在使用他时“跳解除”是产生空中连续技的重点，但是由于时机比较难掌握，所以要在熟练后再使用。

- □、□、×
- □、□、×、×(壁)
- □、□、冲刺□、垂直跳×、□(或×)
- (JUMP CANCEL)方向跳□(或×)
- (JUMP CANCEL)垂直跳□、×、(强制跳跃)跳□(或×)

其它

哪种击飞技都可以使用跳跃追击。如果按键的时机不对，你可以先进行多次连击后再以最好的时机发动跳跃攻击。

□、□×、垂直□、×、×

垂直跳后的攻击，如果按按键的速度不好，是不会命中敌人的，因此要注意。

×、×、□、垂直跳×、×

击飞技用“垂直跳×”。着地后的×，要掌握输入指令的时机。

垂直跳□、×、□(或×)

这是由垂直跳开始起动的空中连击。输入简单、方便实用。

JUMP CANCEL的技巧

冲刺攻击仅仅在命中目标后再用跳键解除是有硬直时间的。将冲刺攻击用于击飞技的连击，其大部分由于有必要使用跳解除。因此，要记住使攻击命中的距离及跳跃的时机。

一点补充……

首先，有些角色使用空中连击较难。为了使空中连击得以继续，可以将普通连续技及投掷技组合使用，另外冲刺攻击所产生的连续技在二人协力战中也是相当重要的。

全STAGE攻略顺序

想必很多玩家已经将本游戏暴机了，的确此游戏能给我们带来无与伦比的爽快感，游戏中不同的人物组合所产生的剧情也是不一样的。另外，在攻略中角色的连续动作可以得到很高的点数，这也是我们所追求的，以下便是全部流程的顺序。

图例

项目	示例
CG 动画	ミリーを助けに…
剧情发生地	Scene2
战斗地区名	⑤パークデッキ
登场敌角色	TROOP×8 GRID×6 JANIS×4
宝物	(A):ライフボックス(中)噴水奥のベンチ

エイジ・J・J流程

Scene1
テロリスト进入
▼
エイジ・J・J发端
▼
エイジ・J・J出会
▼
①リアアッパーデッキ
TROOP×8 GRID×2
▼
②リアサイドデッキ
TROOP×7 GRID×3
D－DOG×1 アイテム:铳
▼
③エレベーターホール
TROOP×7D D－DOG×2
(A):ライフボックス(小)右ツリーの中
▼
④サイドデッキ
TROOP×8 GRID×6
GANTT×1
▼
ミリーをけに…

Scene2
⑤パークデッキ
TROOP×8 GRID×6
JANIS×4
(A):ライフボックス(中)噴水奥のベンチ
▼
⑥サンデッキ
SHARP×4 SHORTY×5
CRANE×3
▼
⑦ラウンジ
TROOP×2 CRANE2
▼
⑧ボス战:DAUGH
▼
オッツの不安
▼
みんなは上に

ケネス8フェイスウ流程

Scene0
テロリスト进入
▼
ケネス・フェイスウ发端
▼
ケネス・フェイスウ出会
▼
⑨ホテル客室
TROOP×5 GRID×3
▼
⑩ホテル通路
TROOP×7 GRID×4
BAT×2
▼
⑪プロムナードデッキ
TROOP×12 D－DOG×7
EASY×5 LAWMAN×1
(A):ライフボックス(小)右端のテーブル
▼
无线室へいこう
▼
⑫乗员エレベーター前
TROOP×4 EASY×1
GRID×3 BAT×1
(A):ライフボックス(小)左端のベンチ
▼
⑬电源管理室
TROOP×6 JANIS×3
▼
⑭乗员用通路
TROOP×8 EASY×3
JANIS×3 BAT×2
(A):ライフボックス(大)
エレベーター前の灰皿
▼
⑮ボス战:GAUSS
▼
メイデイ发信
▼
ネズミは捕らえられたか?

共通流程

Scene3
4人の出会
▼
4人の决意
▼
⑯ホテル客室
GANTT×5 CRANE×5
EASY×2
(A)ライフボックス(大)左の植木
▼
エレベーターへの飞び入み
▼
⑰グラスエレベーダー
SHORTY×17
▼
⑱セントラルホール
GANTT×2 BUCK×8
GRANE×2
(A):ライフボックス(小)DA端の植木
▼
⑲ボス战
KARTS(青) RON(黄)
CHARL(ピンク)
▼
ブリッジへ向かおう
▼
Scene4
⑳パークデッキ2
RIP×7 BAT×5
LAWMAN×4
(A):ライフボックス(中)手前のベンチ右
▼
㉑パシフィックレインボウ(桥)
TROOP×2 SHARP×3
LAWMAN×2
▼
㉒トリトンパレス入口
RIP×2 CRANE×4
(A):ライフボックス(中)右のベンチ
▼
㉓ボス战:DUKE
▼
大佐:ミリーの会话
▼
Scene5
㉔ショッピングモール
GRID×7 RIP×7
BUCK×7
(A)1UP船の右侧にあるショウインドウ
ライフボックス(中)最初のベンチ
▼
㉕カジノ
TROOP×8 CRANE×8
SHORTY×5
(A):ライフボックス(小)3つ目のツリー
▼
㉖ブリッジ通路
GANTT×5 SHARP×8
JANIS×4
(A):ライフボックス(大)最初の植木
▼
ライアット登场
▼
㉗ボス战:RIOT
RIOTを倒すまで、SHARPか登场
敌のボスを倒す!
▼
Scene6
㉘コンテナ仓库
TROOP×3 GRID×5
JANIS×5 CRANE5
(A):ライフボックス(中)右のコンテナ(上)
▼
㉙ボス战:HAMMER
▼
机关室
▼
Scene7
㉚机关室3阶
BUCK×7 BAT×4
LAWMAN×5
(A):ライフボックス(大)右上のドラム缶
▼
㉛机关室2阶
SHORTY×7 BAT×4
LAWMAN×5
(A):ライフボックス(中)左端上のドラム缶・1UP奥のドラム缶
▼
ルー登场
▼
㉜ボス战:LOU
▼
爆弾がいっぱい
▼
Scene8
エイジ・J・J潜水舰
or
ケネス・フェイスウ潜水舰
▼
㉝船底部龙骨附近
TROOP×9 CRANE×4
JANIS×6
(A):ライフボックス(大)手前のコンテナ
▼
オッツ登场
▼
㉞ボス战:OTTO
▼
大佐登场
▼
㉟ラスボス战:L・C・WHIGEN
▼
エイジ・J・Jエンディング
or
ケネス・フェイスウエンディング

地底世界不同的脚步声……



Dark Messiah 黑暗救世主

全同伴大结局

机种:PS	媒体:CD-ROM
厂商:ATLUS	发售日:1998年6月11日
类型:问答 AVG	价格:5800日元

文/DARKNESS



奈绪美

1

在“指南与攻略4”中,以为大家介绍过一次本游戏的基本流程。在游戏一开始就登场的奈绪美如果能自始至终跟随在主角身旁的话,便可以完成最基本的完美结局。而在东京MESH居住阶层的西北区域中,其中有一个地方是有可能发生奈绪美被融合体掳去的事件,如果当时主角不听奈绪美的意见,一意孤行地走上楼梯的话,奈绪美便会被融合体所掳去,而当主角恢复神智时就只剩下他一人。除了这事件之外,假若主角在途中碰上融合体并被它追到的话,奈绪美也会遭融合体捉去,即使以后有机会再遇上(例如在殖产阶层开发区的位置)但是她也不会再加入的了。

2



神谷京二

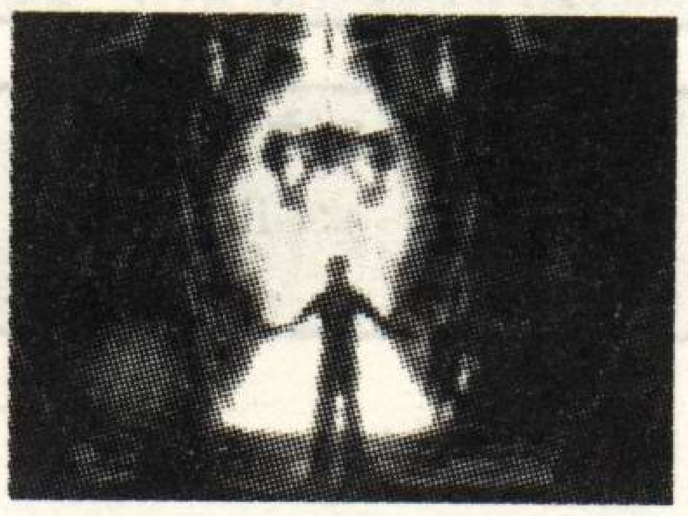
如果主角在没有同伴的情况下(例如奈绪美被掳去或者被融合体遇上)遇见神谷京二,他便会加入主角的阵营。当主角遇到融合体时,他可以使用手枪(在看见融合体的时候按□,一发足矣,会有动画演示)将融合体的行动暂时停止下来,虽然只可以使用寥寥数次,但在危急时却是一个可靠的伙伴呢!但是可千万不要忘记神谷的来头!他曾是一个超级杀人犯呢!也许就是这个原因,即使他逃亡至东京MESH,他的凶悍性格依然无变。为了达到令自己更强,以至统治地下世界,他不惜借助融合体之力(还将自己出卖予融合体?),将自己融合为地下界的皇子。



依万诺夫

3

在主角没有同伴的情况下,而主角在殖产阶层开发区中的位置时,他便会加入主角的阵营,和神谷京二一样,他也会使用枪,但由于他所有的是喷火器,所以看来攻击力好像大一点,但可惜融合体仍然是打不死的,所以最多只可以稍为停止他的行动。为朋友而战的IVANOFF,和主角一起将融合体消灭了之后,便和主角一起逃回地面。不过有点可惜的就是,除了配音以外,整个结局画面是和奈绪美的一模一样。令人对ATLUS的工作态度有所怀疑。

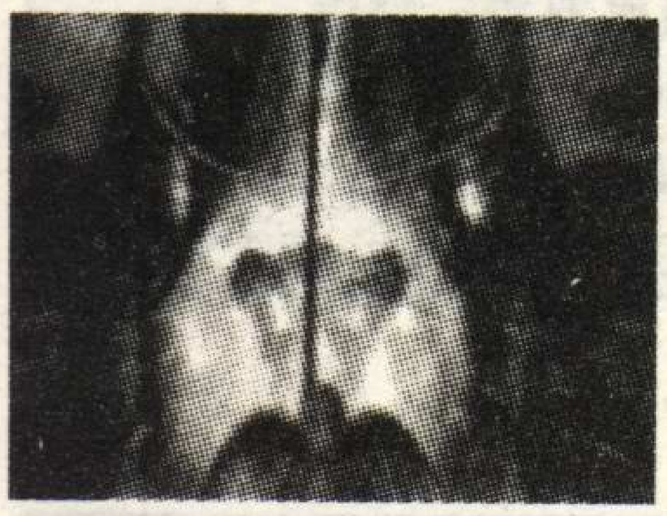


4



雷娜

又是在主角单身一人的时候,在一进入上级居住层便可以遇见她,并且会加入,帮助主角。嗯,和前面两位一样,她也会开枪,而她所使的就是轻机关枪(就好像“生化危机2”中间那样),而且杀伤力一点也不少呢!战地记者RENE为了调查圣环组织的秘密,不惜以身犯险,进入东京MESH进行调查工作,当然,主角和她一起消灭了融合体之后,她也可以功成身退。而她的结局场面也是和奈绪美及IVANOFF的一样,相异的也只是配音……



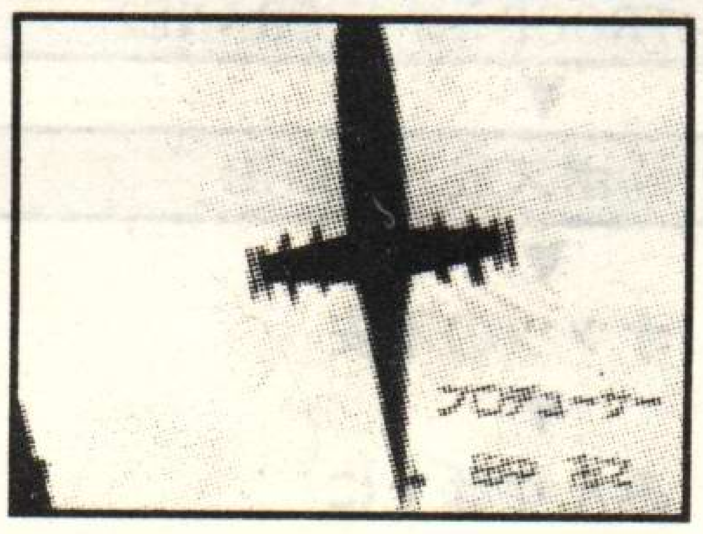


依万诺夫

5

在都市边境时,大家可记得有两只融合体互相打斗嘛?如果主角在那时候并无同伴的话,那只和融合体很相像的“人”便会加入。原来他是该处的地下居民,他会使的并不是枪,而是一种像龟波气功般的特异能力。

大体上来说,这种特异能力也只是用以暂时阻止着融合体的一种手段。而如果主角跟他一起消灭了融合体之后,他也只会留下地底,而完结画面出现的时候,原来背景也有所不同!



难度颇高的战略模拟游戏



天使同盟

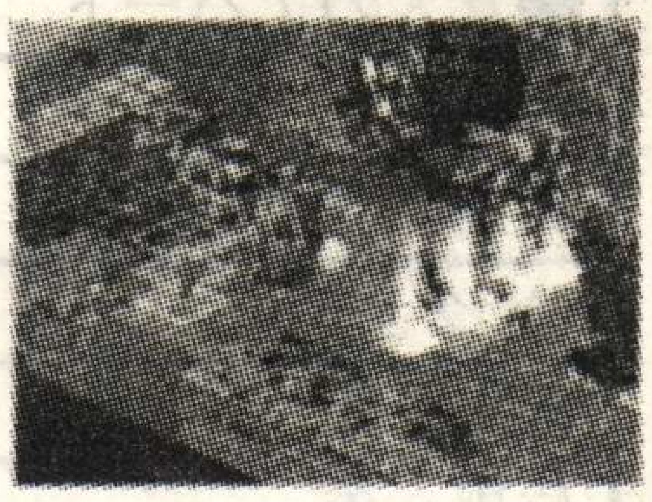
机种:PS	媒体:CD－ROM
厂商:TGL	发售日:1998年4月23日
类型:SLG	价格:5800日元
文/SKY	

在战略SLG“天使同盟”中，独特的军事科学与令人惊叹的中世纪世界观相交织，展现了意味深长的故事。但是，你不弄清游戏中难度极高的战斗系统，不看到令人感动的结局，你就不会了解到本作真正引人入胜的地方。为了帮助大家尽快通关，我们将传授给你要取胜就必须知道的要点。特别是在你装备不足的游戏开始，如不掌握这些要点就去战斗，那么不会生存下来的。通过你的指挥，将为朋友而投身于残酷激烈的战斗中的少年们导向胜利之路!



攻略要点1●要做好出击前的准备

首先对照一下出击战斗的内容，为了能在战斗中占有利地位，调整ギガント是游戏的基本要点。在建筑物林立的市街上的战斗中，要装备能够狙击位于高处的迫击型枪弹。在执行任务的闪电作战中，用重视机动力的装备出击。根据以上的感触，备齐适应各种情况的装备，胜算就会大大提高的。在进行机体的カスタマイズ之前，好好确认一下作战司令告知的内容吧。被供给新配件的场合，不要忘记在装备画面中检查性能及效果。携入战场的项目，其理论是以恢复系列物品作为重点选择。但是，在展开阵地防卫等被动的战斗的舞台上，叫作“マイン”及“スタングレネード”的辅助部分的物品起着明显作用。带上这些出发是必要的。



攻略要点2●在有利的条件下进行战斗

在此游戏中，正面攻击、侧面攻击、背后攻击的攻击力各不相同，其中以背后攻击给敌人的伤害最大。而且，从比敌人高的位置上进行攻击的场合给予敌人的损伤也会增加的。总结这两点，尽量在战斗中创造对自己有利的状况来与敌人进行战斗吧，这样往往会事半功倍。战斗中，一般的策略是以己方全员一边各个击破敌人，一边控制成为据点的场所。

攻略要点3●ギアチェンジ是胜利的钥匙



ギアチェンジ有标准、重视攻击力或移动力3个类型，在战斗攻略上是不可缺少的重要的因素。当对手占取先机时就注意移动力，与装甲厚的敌人的战斗时就要重视攻击力，对照必要因素而区别对待。但是，重视攻击力或移动力的话，还要注意在部分方面的缺陷。即使不打开菜单，由△键让部队对应游标进行ギアチェンジ也是可以的。

攻略要点4●用マウンド装备扭转形势



マウント装备虽消耗能量却可以发挥出各种各样的特殊效果，是主人公等最后的王牌。善长接近攻击的部队可以给邻近的敌人以攻击力×1.5倍的伤害，象“F攻击”那样，让与机体特征相称的部队装备上进行攻击吧。マウント装备可以使用的次数是有限制的，尽可能保存一下，在与敌人的BOSS战斗时使用。

攻略要点5●应该知道主要成员的特征

在最后检查包括主人公在内的5个主要角色的特征。让他们各自乘上性能各异的机体，在战斗中能把握不同的作用。把握每个角色的作用，用与之相称的机体来进行カスタマイズ，这是很重要的。

ヤン:**ヤン**的座机“**ラスカル**改”的性能在平衡上很优秀，无论是远、近攻击都很有效。让其与**シンカイ**一同作为前卫来发挥作用吧。

ケイス:搭乘在高机动力和射击性能让人夸耀的“**レッドインパルス**”上。从后部发出的援护射击能发挥出其真正的价值。因为耐久力低所以要把装甲弄厚。

エリオット:虽然最高的机动力为人称道，但耐久力和攻击力低。“**カジモド**”是**エリオット**的座机。装备上机铳的话，可以攻击广大的范围。

ギル:**ギル**的座机是可以装备从战车炮到导弹的丰富火力的机体“**チャリオット**”。耐久力高，可以作为我方防守屏障发挥作用。

シンカイ:两腕装备具有优秀机能，在近战中发挥威力的“**ロクモンセン**”是其座机，要优先装备近战用的强力武器。

本格派推理游戏要点的完全分析



克罗斯侦探物语

机种:SS	媒体:CD-ROM×2
厂商:DIGITAL TOKYO	发售日:1998年6月25日
类型:侦探推理 AVG	价格:6800日元

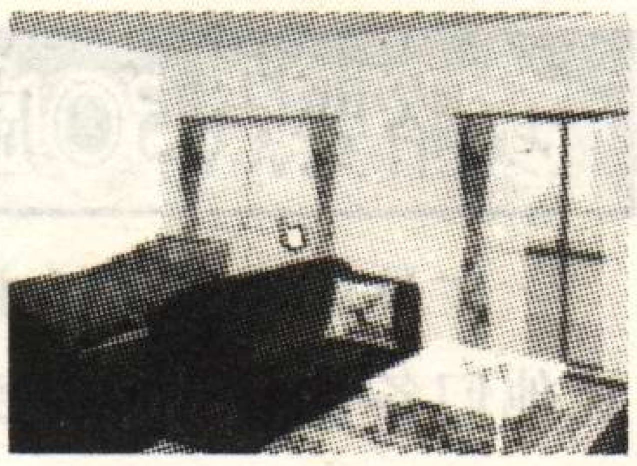
文/SKY

当猎犬搜索、文字输入等场面出现时，如果你不能适当地输入，就永远不能解开谜题，这是本作的特征。在我们的要点分析中，虽然没有登载具体指令，但是你如果以我们所提供的注意点来进行游戏的话，估计游戏故事会顺利进展的。另外，图表前栏中的自，是指向哪个场所自动地移动。如果你怎样都不能向自下面的场所移动的话，那是因为在那里你还有未做完的事情。

第1话 名探侦诞生

游戏开始	
自亚纪の部屋	搜查住宅与探听 Ⓐ
自沏茶店	关于备用钥匙的探听
三桥の家	关于亚纪的探听
加藤の部屋	关于亚纪的探听
石井の部屋	关于亚纪的探听
自沏茶店	探听的结果报告
自亚纪の部屋	对犯人的追踪 Ⓑ
自事务所	解释来自寒木的暗号 Ⓒ

A 这是最初的搜索家庭住宅的场景。如果了解亚纪的事，你就可以看到应该使用猎犬的场所。首先，看一下犯人的入侵路线。由于有可能进入房间的地方有3、4个，那么就用猎犬检查一下吧。此后，如果进一步继续搜索，你就会发现窃听器的。注意容易被利用窃听亚纪说话声音的家电产品以及能连接窃听器电源的场所，使用猎犬吧。



B 这是阳动作战成功后以犯人为目标的场景。在此，你出了差错也没关系，不过还是希望你一次性成功。要点就是没有对三桥传话说亚纪想修理门链的事情。

C 最后需要等待的，是此暗号传真的解读。解读的线索，如果在办公室的桌子上搜寻会找到的。于是，画面就向文字输入变化，把"大きな卵"(大鸡蛋)照旧翻译成英语，就OK了，如果说在医学上怎样称呼"近くしか见えないこと"才能理解下面的"远くの见えない鸟"，那么只有乐胜才能做到。

第2话 疑惑

游戏开始	
自春彦の部屋	探听并且搜索住宅 Ⓐ
玉北警察署	向斋藤探听
事务所	与寒木、友子交谈
春彦の部屋	探听关于春彦的情况
ヘティー	探听关于春彦的情况
信用金库	探听关于春彦的情况
自事务所	按手册里的号码打电话 Ⓑ
自沏茶店	在电话里特定为阴历六月调查
水无月のマンション	住所与名字
自友人のアパート	调查住所与名字
沏茶店	听泷泽的谈话
江角のマンション	安装窃听器、尾随 Ⓒ
SMクラブ	打听关于江角的情况
自事务所	对友子谈话
信用金库	为3个职员照相
大桥の部屋	给大桥看照片
事务所	对友子谈话
春彦の部屋	搜索住宅并总结推断 Ⓓ
自玉北警察署	向铃木探听
大桥の部屋 or 信用金库	事件查明

A 首先，为了探清是否有密室，用猎犬彻底搜索能够出入房间的地方。

B 按照春彦笔记本上面的电话号码全部拨打一遍。于是，就有一名女性出现，反复打几次便会得到传话。

C 调查一下装有横着的计器类的门把。然后装窃听器，安装的场所要在从外面能听到声音"あの"那个下面。

D 一回到春彦的房间，一边推理，一边将进入房间的场所整个用猎犬调查一遍。如果调查顺利的话，就会查到前门有可疑之处，立即进入搜索前门的地板的场景。如果你仔细看地板，应该注意到有个可疑的东西落在地板上，将其搞清便可。

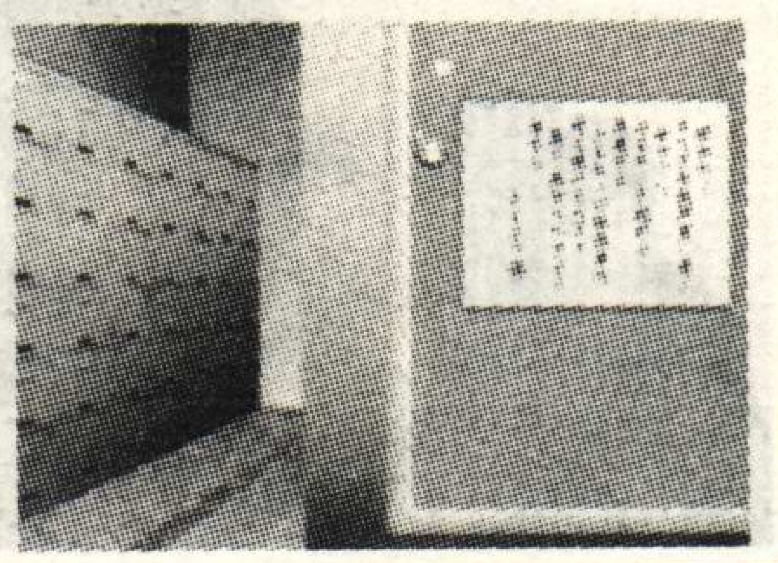
第3话 变了的名门校

游戏开始	
エリス女学馆前	与学生搭话
自学长室	与学长的谈话
自事务室	打听关于事件情况
生徒玄关	调查周围大概情况
自保健室	一边寻找颜色一边打听
事务室	打听关于事件情况
テニスコート	与まゆな等人闲谈
学长室	探听与拜托
事务室	与神城闲谈
自事务所	与友子闲谈
理事长の家	向理事长发问 A
北村病院	打听关于事件情况
事务所	与友子谈话
事务室	打听关于登坂的情况
自病院	打听关于学校过去的情况
自学长室	向学长报告
保健室	打听关于登坂的病况
事务室、学长室、保健室、正面玄关、テニスコート、下驮箱、揭示板	寻找山田
自揭示板前	调查威迫书 B
自屋上、自杀现场	目击自杀并且调查跳下的现场
自事务室	搜查房间内
自屋上	调查跳下的现场 D
自事务室	解开自杀之谜 E
登坂の病院	听关于学校的过去
事务所	与寒木友子谈话
エリス廊下	调查倒下了的男子的身体
自事务室	与神城闲谈
学长室	寻找职员名册 F
自事务室、学长室	报告"回来了"
保健室	休息后确认时间
学长室	得到职员名册
自职员室	调查被害者的坐席 G
自事务所	事件的查明 H

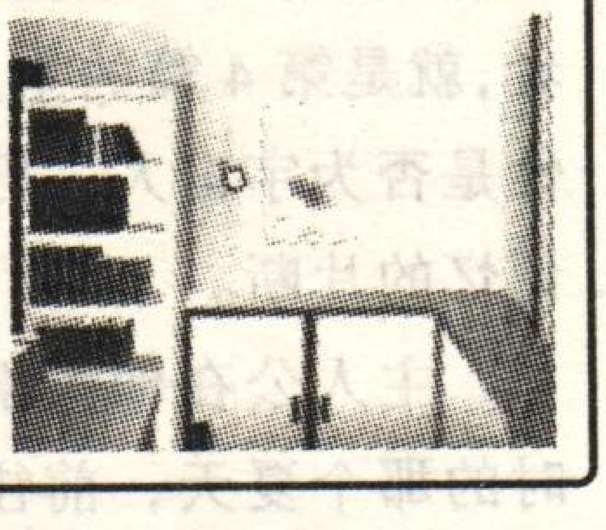
A 黑须想要与理事长会谈，但在门前受到拒绝。在此，要稍稍采取强制方法和理事长谈话。首先，按下内部通讯电话(对讲器)，如果受到拒绝会客，就用 **L**、**R** 键，向理事长站着的庭院移动。如果能使用此处的道具，理事长就发怒了，你就能抓住谈话的契机。此道具，是在办公室从友子那里借来的……



B 有关第二封恐吓信刚刚被发现后的启示板，通过猎犬进行的操作很重要。可是，在此应该调查的地方，并非恐吓信本身。试着用猎犬查遍恐吓信四周引人注意的地方吧。那样一来，黑须应该注意到微妙之处的。这样，犯人是如何令人无法看到而贴出恐吓信的谜题就弄清了。



C 解明用电脑打出的遗书中的一节"秘密就在我心中"，这是一个重要的场景。实际上，此文意是明治时期的文豪——夏目漱石的作品《心》的一节。那样说来，你觉得在这间屋里，书架上好像有许多书似的……那么，那些书里面有漱石的《心》吗？



D 认为线索与自杀不吻合的黑须，再次前往自杀者跳楼的现场。用猎犬对酒井跳楼的场所进行调查，探出身子向下看看吧。然后，按 × 键，如试着看一下查看图，就应该知道这件自杀案是有预谋的。

E 从平台上返回后，为了弄清此自杀案件的真相，再次前往事务所(办公室)。向赶来的便衣警察说明经过后，就可以确定遗书的真伪了。看一看遗书中所写的"**ディスプレイ**"(陈列)，你就会明白这封遗书"不应该是用电脑打出的"。用猎犬查一下那里吧。至此，有关遗书的调查就结束了。

此后，将酒井落下的场所用文字进行输入，用查看图调查，处于平台至落下地点之间"连接线"上的一间房屋，输入后就 **OK** 了。继续输入取得的证据，这只需看一下平台上残留的酒井的唯一的所持物，接着一切将一目了然。

F 趁大学校长离席之际，掌握到职员名单的所在之处。这点估计谁都能做到。但是，此后为了不打开**キャビネ**之窗，必须作手脚。在此，用钳子一类的东西夹拧，可以固定窗户。虽然如此，但是由于在当时那种情况下，黑须没有那样好用的东西，所以要使用代替钳子的东西，把它装入钱包……

G 这里，输入文字的画面又出现了。应该查清对黑须的手表起反应的"某种光线"原形，但是对于没有化学知识的玩者来说，或许解决起来有些费力。结果，此光线被怀疑为与核发电所发生故障一类事件的时候泄漏出的物质相同。

H 在职员室查明神秘光线的来源后，终于着手弄清事件的真相了。这时还要将犯人名字进行文字输入，试着整理以前的情报，就应该能找到答案了。关键就是过去被劝退的学生，除了铃木**ホフかさ**以外还有 **1** 个人。在简历一类上面，名字本身不能伪造，但是名字的读法比较随意。如果综合以上 **2** 点，与过去被学校劝退的学生同姓名，而只是读法不同的人物就现出了。此后，只要输入那个人的真名，就解决了。

第4话 依赖者



第4篇是纯粹尝试故事性的、以录音小说形式出现的一段事件。故事留有不可思议的余韵……那时，在你脑海中浮现的“某些东西”，大概就是事件的真相吧……

剑在寒木侦探事务所开始工作没多久，在一个下着小雨的夜晚，有一名男性来访。这个连名字都“没有”的委托者，就是第4篇的主人公。男子所委托的，是想查清某名女性是否为宇宙人。男子对不了解内幕的剑等人，开始讲述记忆的片断。



主人公在他大学一年级时的那个夏天，前往轻井泽的旅馆。他因偶然事故而不知所措，前来帮助他的是一名叫作凉子的女子。她是主人公预定的家庭旅馆的主人的女儿，由于主人公很长时间都没有到达旅馆，于是她就出来寻找主人公。在满天繁星下相会的两人被对方所吸引住了，可是……

第5话 深蓝的记忆

这是拥有美丽的宽广沙滩的避暑胜地——“ゆきガ浜”。利用暑假来到此地的剑他们，遭遇以“ラピス”饭店为舞台的阴惨的连续杀人事件。住宿客人和工作人员接连被惨杀。乍一看，一切都隐藏在似乎毫无关联性的连续杀人案背后，罪犯的真正意图是什么呢?犯人的确定很容易，但问题在于弄清杀人手段。



游戏开始	
301号室	调查死尸并且探听消息
自谈话室	检查身体并且探听消息
自1阶廊下	在部屋前调查(进入103号室)
自谈话室	从北川处探听消息
301号室	搜索杀人现场 A
302～304号室	在部屋中简单地调查 B
非常口	调查把手
物置	进入杂物室然后外出
101、104号室	在部屋中简单地调查
103号室	在部屋中调查死尸
102号室	在部屋中调查 C
非常口	调查把手
2阶	在2楼的部屋仔细地调查 D
自102号室	调查若林的行李
自车库	调查第3件杀人案及尸体 E
谈话室	和友子对话→前往厨房
101～104号室	简单地调查整个房间
非常口	调查把手
自谈话室	说话→前往车库
自谈话室	发生了第4件杀人案
自102号室	跟踪犯人并且调查房间
自谈话室→3阶→食堂	说话→前往车库
102号室	调查整个房间 F
301号室	调查整个房间
自食堂	听取警察的消息
自102号室	和吕秋、便衣对话
车库	调查凶杀现场 G
自301号室	询问吕秋的推理
车库	调查凶杀现场、最后推理 H

A 要对尸体周围调查，由于被害者大量出血，布单被染成鲜红，有一处与其它部分相异的地方。

B 要对房间仔细检查。首先，进入房间后，用**L**、**R**键环视房间的一切。然后，去检查洗手间和窗户吧!

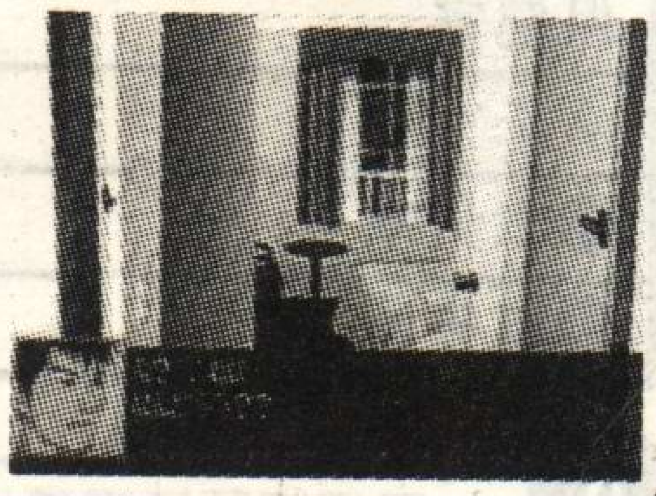
C 这里调查的重点是门。进入去向不明的若林的房间。此房间看上去虽然什么也没有，但是实际上却存在着一些十分可疑的地方。

进入房间后，用按键仔细地检查门的各个部分吧。你就会知道此门是被精心装饰过的。

D 调查完客厅后，再去巡视二楼的各个设施。调查厨房时要多加注意。另外，在前厅不要忘记关门。

E 来到第三件凶杀案发生后不久的车库，要仔细调查尸体并且后面的车库也要调查。

F 要无遗漏地调查地板，在食堂听取浅仓的意见后，重新回到**102**号房。你就会发现刚才和友子一起来调查时没注意到的东西。此物很小。从打开房间门的位置上注视画面吧。你会发现那个物件所在之处的。



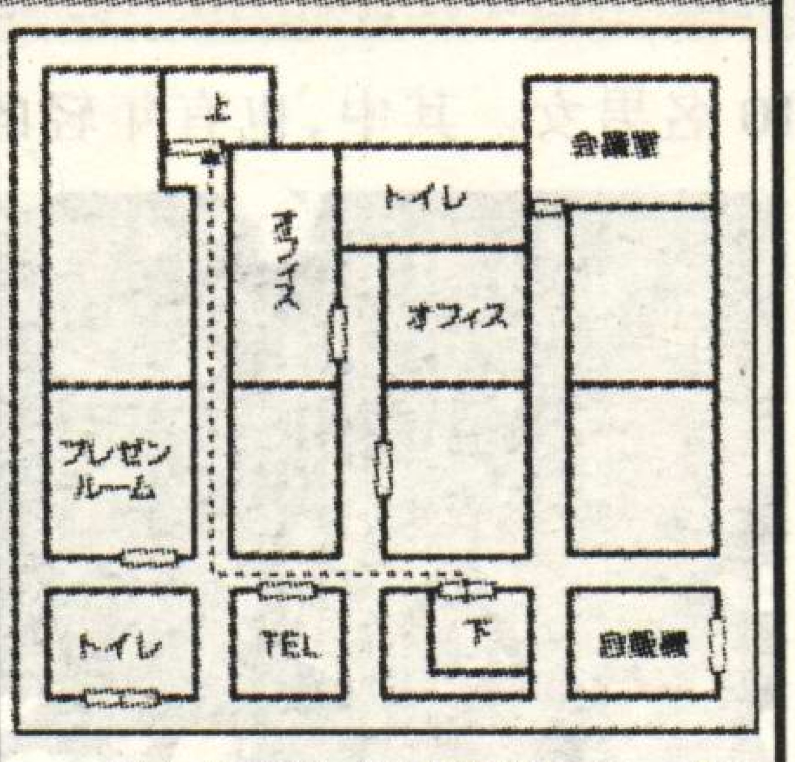
G 查明第三件杀人案的手段。线索是左右的柱子。要想知道应该调查哪边的柱子，只要琢磨出被害者是怎样被凶手杀害的，就一目了然了。

H 调查犯人的情况。除第三名被害者外，所有的被害者似乎都是在疏忽间被杀害的。因此，犯人很可能是被害者的亲属。

第6话 在圆月的夜晚

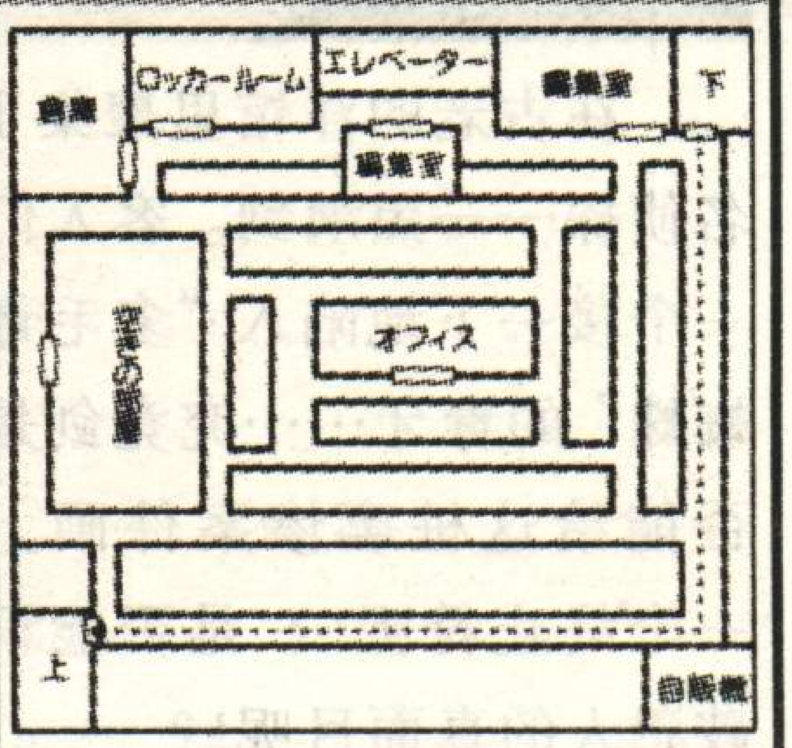
剑为了某个男子，在深夜潜入大厦。大厦内部各层面积都是相同的。然而，横跨电梯及楼梯等各层之间接场所，与地图座标位置相同，对于内部构造不熟悉的地方，如果以电梯处作为线索，调查一下电梯门的话，大概你会容易明白了。各层都有各种各样的房间，特别是在自动售卖机一角及能打电话的房间里，门扉上都有记号。如果节省时间，不查看这些房间也 OK，不过在那些房间里有美味的コト（止泻药）。如果用自动售卖机喝果汁，能够偶尔行进快点儿，如果打电话，有时能查到线索的。

7 F



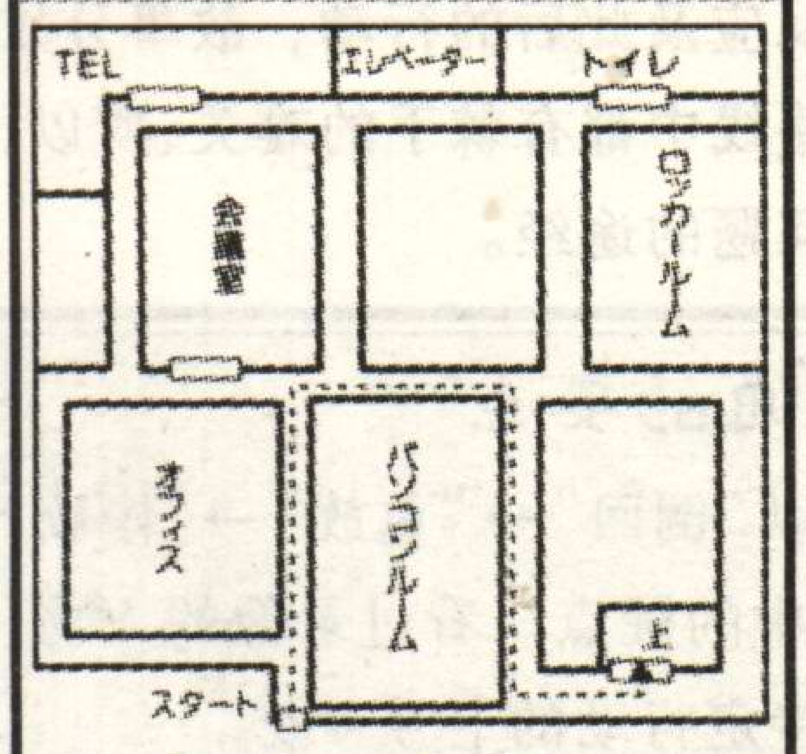
进入此楼层，距离楼梯较近。对于此前花费时间过多的玩者来说，经过此楼层或许是一个挽救的机会。

11 F



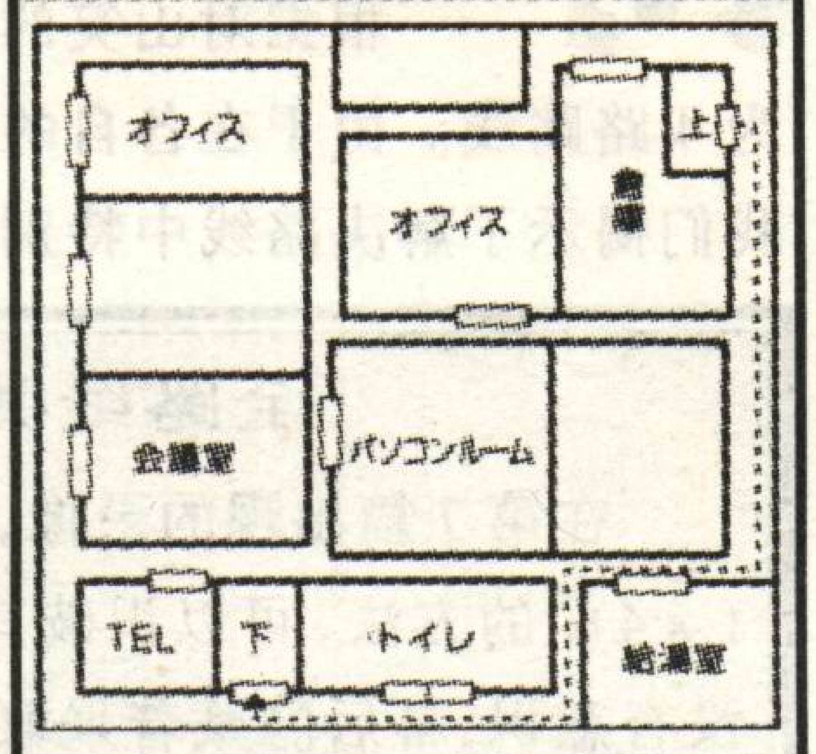
仓库里存有“ゼロヨンチャンプ”系列，办公室里存有奇妙的药品。喝了药，你的移动速度会上升的。

1 F



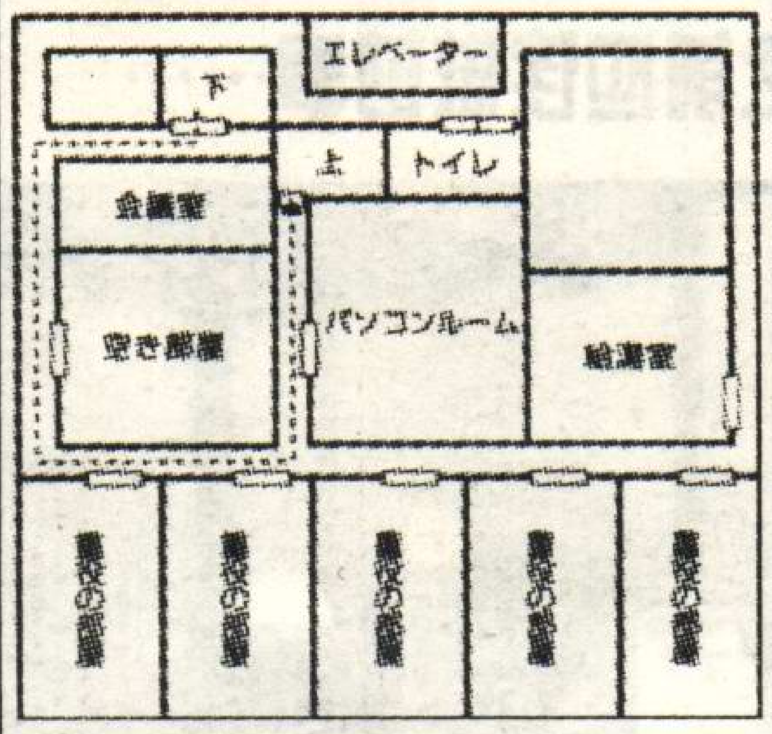
此楼层没有什么特别隐秘的事件，你可以轻松地走到楼梯处。好好把握移动的感觉吧。

4 F



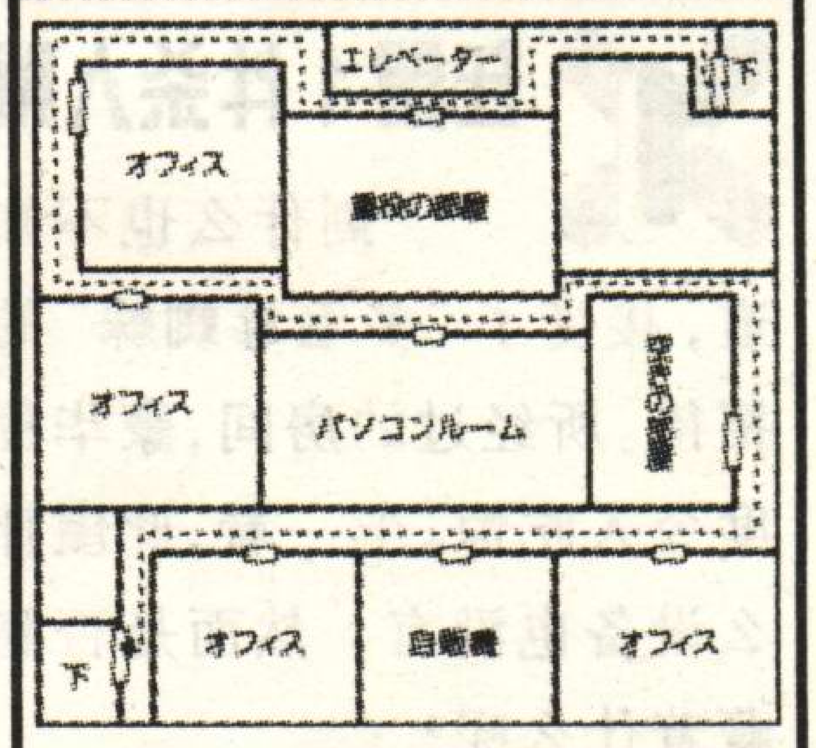
“ゼロヨンチャンプ”系列仍在仓库。虽然没有什么特别的意义，还是与拘谨的人见一次面吧。

8 F



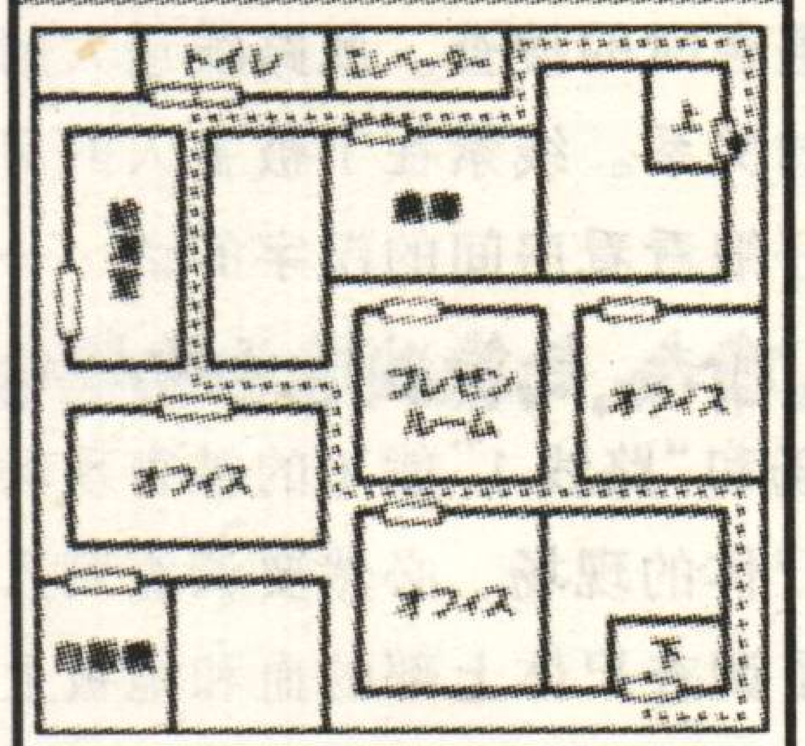
在此楼层可以走到楼梯处。如果进入左数第二间、第四间具有重要作用的房间，可以看到剑独自在故弄玄虚。

12 F



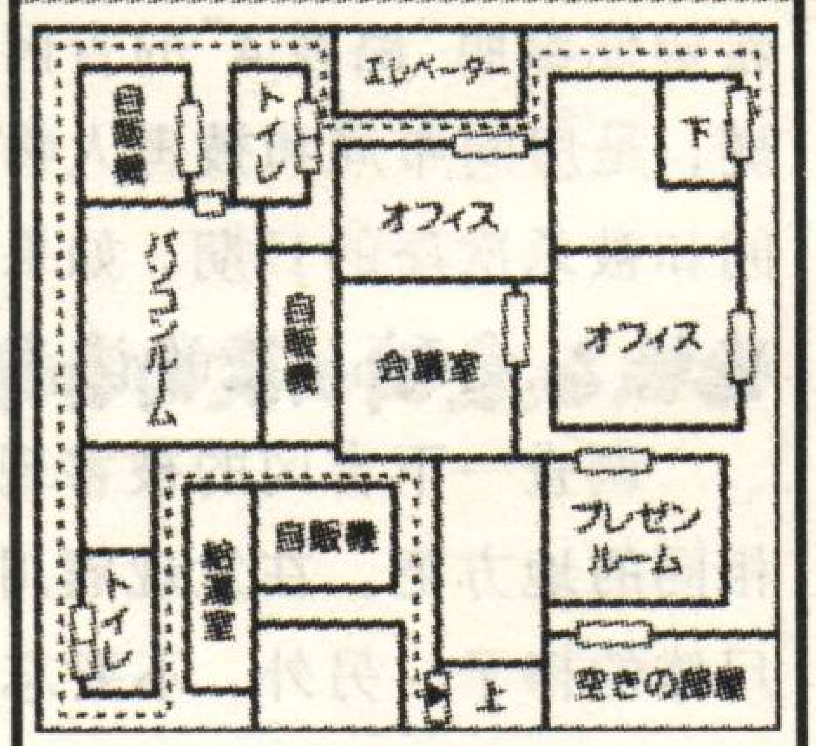
在左上角办公室内的杂志上，出现了《せがた三四郎》。但是你如果看杂志的话，会耽误五分钟的。

2 F



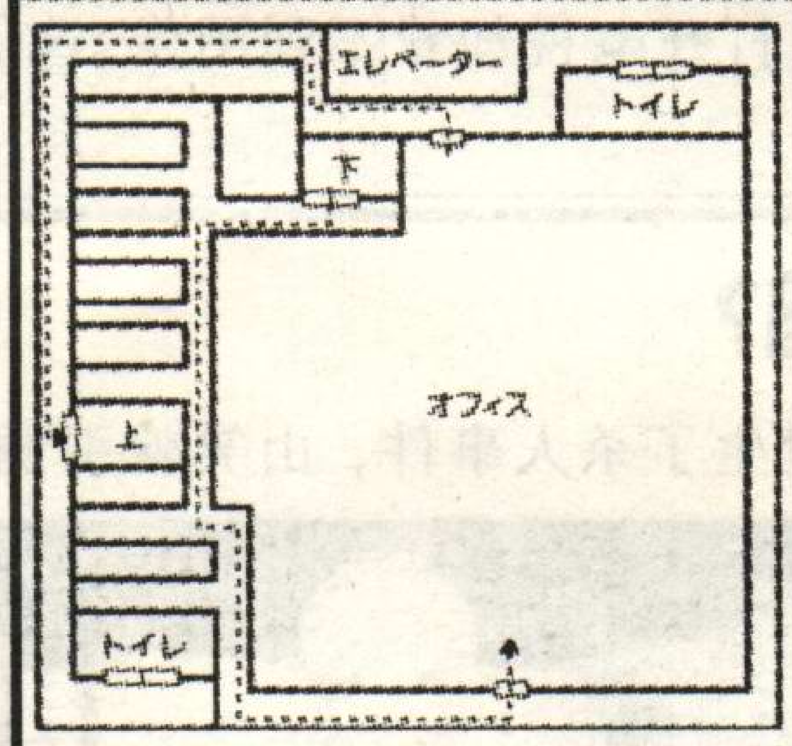
注意距离楼梯比较远，但是不要漏看现在的位置。“ゼロヨンチャンプ”在仓库。

5 F



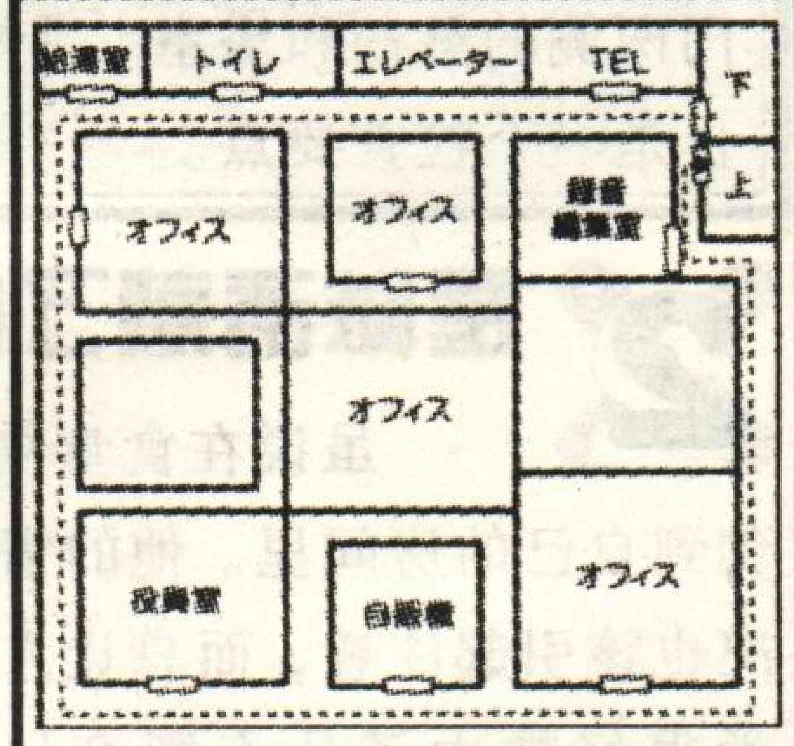
左上角的自动售卖机出售“鱿鱼烧饮料”。喝了它你的移动速度就会变得稍快一些。

9 F



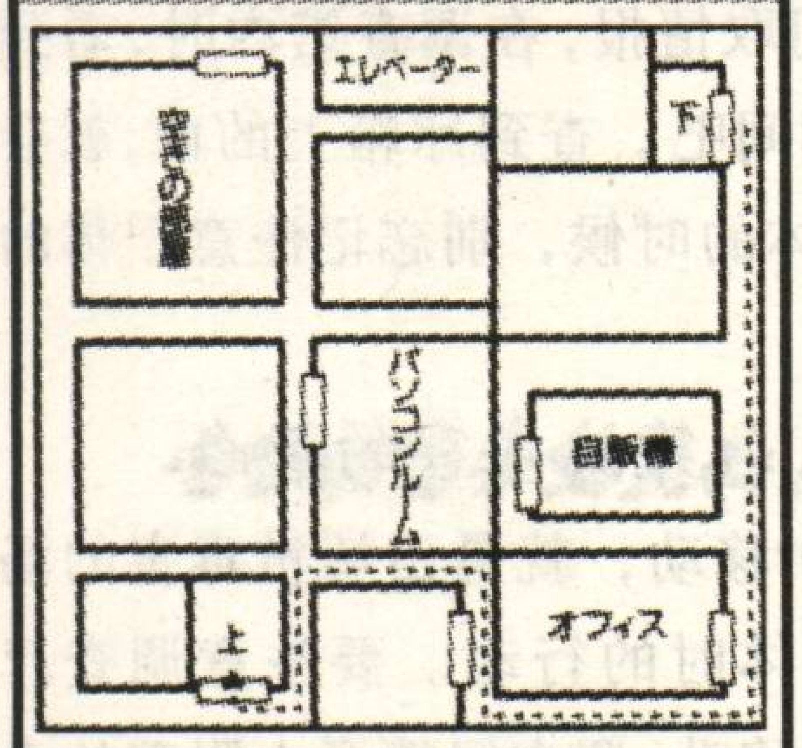
有必要通过此楼层唯一的房间——办公室。进入办公室后，用猎犬调查里面的门把吧。

13 F



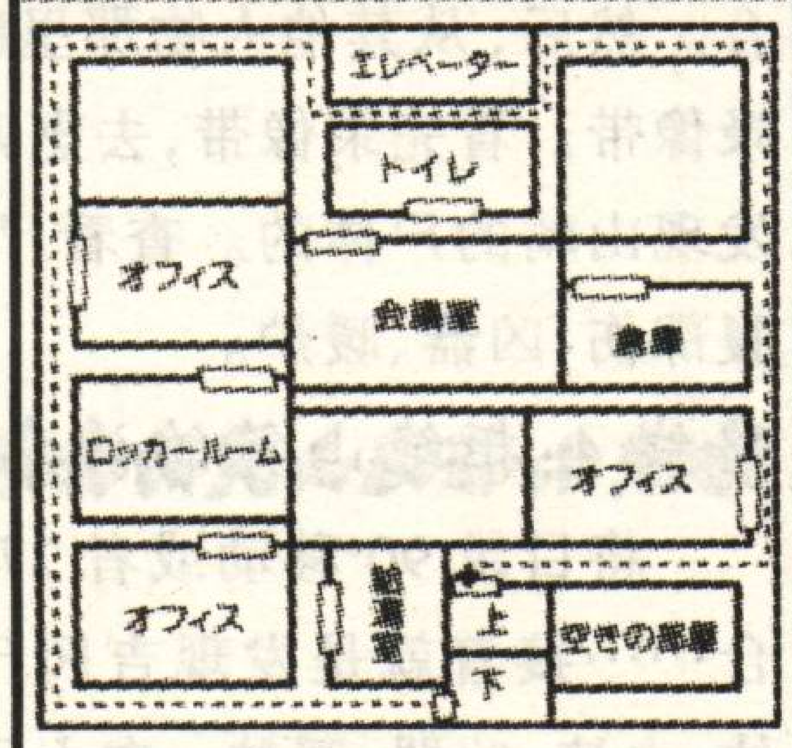
在右下角的办公室里还有《せがた三四郎》这本书！看了它，你就会了解本作中和女性人物的关系。

3 F



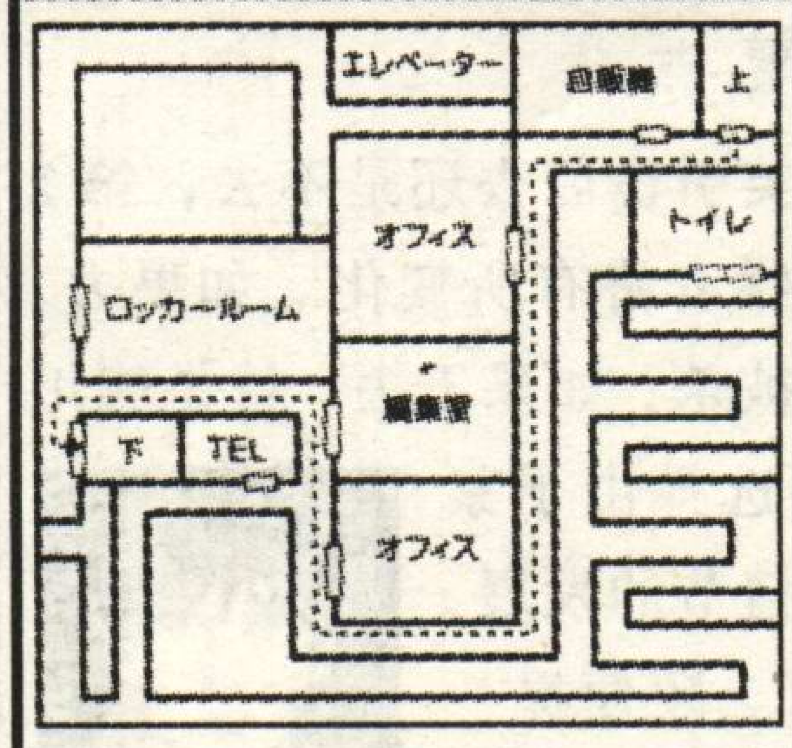
几乎所有的房间都不需要进入。进入房间也不会发生特别的事件，因此，迅速通过吧。

6 F



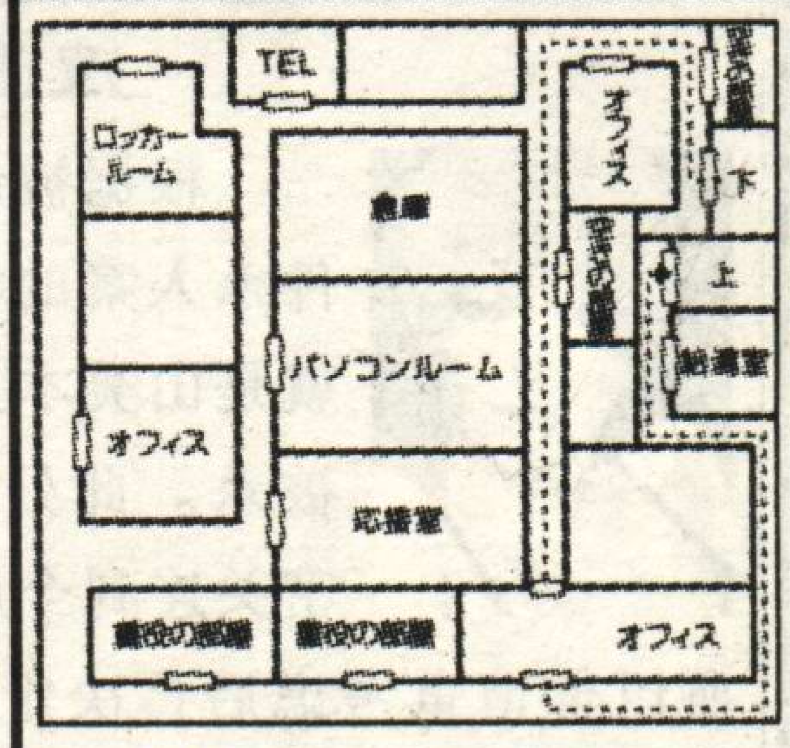
在仓库的架子上，摆放着许多奇妙的物品，可是这些东西却没有什么特别的效果。

10 F



自动售卖机出售的“天ぷら果汁”、“PP柠檬”，你不要喝。如果喝了它会闹肚子的，这样你就浪费时间了。

14 F



在仓库的房间内有许多外套样的品目。一旦进入供水室，就会返回到13F，注意！

第7话 毒蜘蛛

在古老的洋馆里聚集了10名男女。其中,也有年轻的名侦探——黑须剑。客人们一个接一下地陷入“多毛毒蜘蛛”的毒牙……究竟剑是否能给这桩凄惨案件画上一个终止符呢!?是否能识破犯人的真面目呢!?



第7篇采用了根据玩者的行动,故事结构因而不断变化的“互动剧情”。犯人的杀人方法不仅在各自的路线上变化,事件的背景及人物关系也部分地明朗化了。总之,初次试玩所有路线,マーイ会真实地向你解说的。

1 在第1件杀人案之前应该做的事……

剑什么也不知道,接受了“多毛毒蜘蛛”的招待。所经过的房间,豪华程度令人吃惊。乍一看,此屋什么设备也没有,然而是否隐藏着什么呢?



搜查要点

每经过一次房间,就改变一下视点,调查一下整个房间吧。你会意外地发现一个不易被察觉的地方,就是门两侧的壁橱和浴室。另外,打开电视却看不到图像,这也是一个检查要点。

2 是被诱惑了吗?

虽说在食堂刚发生了杀人事件,山笑就引诱剑到自己的房间里。他的情况也该引起注意,而总让人觉得好像中了什么圈套……受到引诱,是应该去呢,还是断然拒绝呢?这是决定命运的岔口!!



搜查要点



根据被山笑引诱后去还是不去,第2件杀人案的牺牲者将有所变化。如果去,就是山笑本人被杀,如果不去,就是熊川被杀。此处的选择由于紧密关连到今后情节的发展,所以你慎重考虑后再决定吧。顺便提一句,被诱惑的场合,事后会受到マーク的责备的……



3 第2件杀人案发生后……

仔细地查看淋浴室的剑,急匆匆地欲去调查其他客人的房间的淋浴室。但是,配合搜查、提供协助的人物很少。考虑到犯人们在附近的危险性,剑决定探索洋馆内部。可是……

搜查要点

在淋浴室,以淋浴器的前端和门的开关部分为重点进行调查吧。在洋馆内部的探索中,要注意门扉上表示出的名字!在弄清与房间相关的一切之前,要到处走。

4 路线分歧后的搜查方法

根据对山笑的反应及此后的行动,故事分歧为4路路线。由于在各自的路线中都有棘手的难关,所以,我们揭示了解决路线中特别问题的途经。

全路线共通的要点

在第7篇出现的录像,以“倒回”→“重放”→“慢放(×4)”的方法,可以识破其中的疑点。看过录像的人物没有意识,幕后隐藏着采取特定行动的トリック。

路线1:受到山笑的诱惑前去,与吉冈搭话的场合

调查一下熊川的尸体和谁都没坐过的椅子以及尸体周围的地板吧。此后,吉冈虽也被杀,不过那时的搜查方法希望你参照“路线4”的吉冈遇害时的搜查。此路线最大的谜,是房间布局和被害人物的关系。线索在于被害人的房间和被杀次序的日期。如果仔细看看房间的汉字的话……

路线2:受到山笑的诱惑,前去,与熊川搭话的场合

调查一下吉冈的被害现场和“路线1”熊川的被害现场相同的地方吧。在发现熊川尸体的现场,必然要调查刺入尸体的棒子。另外,不要忘了调查尸体上部的血和地板上的血这两处。大致检查完毕,先去大厅。大厅某处的绿椅子上是留有血迹的。然后,再调查尸体近处吧。

路线3:拒绝山笑的诱惑,吉冈被毒害的场合

不移动目录或者180°移动目录,就是吉冈被毒害的场合。然后,从其他人物那里问取情报,在调查馆内时,看到录像带。看完录像带,去烹调间吧。查到冰箱上的血,就会发现山崎的尸体的。查看尸体的时候,别忘记注意尸体的腹部伤、凶器、暖炉。

路线4:拒绝山笑的诱惑,山笑被毒害的场合

将目录90°移动或者270°移动,就是山崎被毒害的场合……接着就是发现吉冈尸体时的行动。要注意调查尸体、血迹、凶器、暖炉。向大厅移动,调查绿椅子上附着的血迹,这也很重要。再次返回到尸体的场所,仔细查看近处,就会发现尸体的手上握着的一张纸片!

机器人大战最后隐藏要素公开

超级机器人大战F ~完结篇~

机种:SS	媒体:CD-ROM
厂商:BANPRESTO	发售日:1998年4月23日
类型:S·RPG	价格:6800日元

责编/E·T

机器人大战F完结篇强化道具以及重要剧情一览

版面分类	话数	目标——驾驶者	取得道具
真实机械人	うずきく恶意(前)	ガーベラ・テドラ——シーマ	メガブースター
真实机械人	うずきく恶意(后)	ドライセン——ラカン	バイオセンサー
真实机械人	うずきく恶意(后)	ドライセン——ガイア	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
真实机械人	うずきく恶意(后)	ドライセン——オルテガ	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
真实机械人	うずきく恶意(后)	ドライセン——マッシュ	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
超级机械人	フロンティア4の危机(前)	ガーベラ・テトラ——シーマ	ブースター
超级机械人	フロンティア4の危机(后)	ドライセン——ラカン	チョバフアーマー(70%)/対ビームコーティング(30%)
超级机械人	フロンティア4の危机(后)	ドライセン——ガイア	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
超级机械人	フロンティア4の危机(后)	ドライセン——オルテガ	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
超级机械人	フロンティア4の危机(后)	ドライセン——マッシュ	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	ラビアンローズ	GP02A——ガトー	ブースター(70%)/メガブースター(30%)
共通版面	アクシズの攻防	ハンマ・ハンマ——マシュマー	バイオセンサー
共通版面	アクシズの攻防	ハンマ・ハンマ——イリア	ブースター
共通版面	アクシズの攻防	キュベレイ——ハマーン	サイコフレーム
共通版面	ザビ家の亡灵	ザクIII——ラカン	メガブースター
共通版面	ザビ家の亡灵	ハンマ・ハンマ——マシュマー	アポジモーター
共通版面	ザビ家の亡灵	ドーベンウルム——アリアス	ブースター
共通版面	ザビ家の亡灵	バウ——イリア	マグネットコーティンク
共通版面	ザビ家の亡灵	エンドラ——ゴットン	チョバフアーマー
共通版面	ガラスの王国	アレキサンドリア——ジャマイカン	ハイブリッドアーマー
共通版面	ガラスの王国	ハンブラビ——ヤザン	マグネットコーティンク
共通版面	アマンダラ・カマンダラ	ガーベラ・テトラ——シーマ	チョバフアーマー
共通版面	アマンダラ・カマンダラ	ヴィル・ヴィロ——ケリィ	プロペラントタンワ
共通版面	アマンダラ・カマンダラ	GP02A——ガトー	ブースター
共通版面	ティターンズの恶意	ザンジバル——マ＝クベ	ハイブリッドアーマー
共通版面	ティターンズの恶意	ガンダムデスサイズ——デュオ	バイオセンサー
共通版面	决别(后)	アッシマー(强化型MA)——ラカン	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	决别(后)	サイコガンダムmkII——ロザミア	対ビームコーティング
真实机械人	ティターンズの追击	バイアラン——ライラ	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
真实机械人	ティターンズの追击	バイアラン——ジエリド	ブースター
真实机械人	ティターンズの追击	バイアラン——カクリコン	リペアキット
真实机械人	ティターンズの追击	ダブデ——ジャマイカン	チョバフアーマー
真实机械人	ティターンズの追击	ハンブラビ——ヤザン	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
超级机械人	绊	飞行要塞グール——あしゅら男爵	リペアキット
超级机械人	绊	飞行要塞グール——Drヘル	リペアキット
共通版面	ウワサの破岚万丈	アレキサンドリア——ガディ	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	ウワサの破岚万丈	アッシマー(强化型)——ラカン	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	ウワサの破岚万丈	ブンドル舰——ブンドル	メガブースター
共通版面	ウワサの破岚万丈	カットナル舰——カットナル	サイコフレーム
共通版面	ウワサの破岚万丈	ケルナゲール舰——ケルナゲール	ハイブリッドアーマー
共通版面	日轮は我にあり	ウィル・ウィプス——ドレイク	ミノフスキークラフト
共通版面	日轮は我にあり	ダブデ——ジャマイカン	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	日轮は我にあり	ハンブラビ(强化型)——ヤザン	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	日轮は我にあり	レプラカーン——ジェリル	マグネットコーティング
共通版面	日轮は我にあり	レプラカーン——アレン	リペアキット
共通版面	日轮は我にあり	レプラカーン——フェリ	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	恶意のオーラ	ゲア・カリング——ビショット	超合金Z
共通版面	恶意のオーラ	ライネック——トット	リペアキット
共通版面	动乱、ヨハネスバーグ	ダブデ——ジャマイカン	チョバフアーマー
共通版面	动乱、ヨハネスバーグ	ハンブラビ(强化型)——ヤザン	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	ハイパージェリル	ハーパーレプラカーン——ジェリル	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	トレーズの救出	アレキサンドリア——バスク	バイオセンサー
共通版面	トレーズ、立つ	ドゴシ・ギア——バスク	ハイブリッドアーマー
共通版面	トレーズ、立つ	ウィル・ウィプス——ドレイク	アポジモーター
共通版面	トレーズ、立つ	ゲア・ガリング——ビショット	サイコフレーム
共通版面	トレーズ、立つ	ラセネック——トッド	リペアキット
共通版面	ドモンの危机!!スーパーモード发动!?	ガンダムヘブンズソード——ミケロ	マグネットコーティンク(90%)/バイオセンサー(10%)
共通版面	ドモンの危机!!スーパーモード发动!?	グランドガンダム——チャップマン	ブースター(90%)/メガブースター(10%)
共通版面	ギアナ高地の修行	マスターガンダム——マスター	ファティマ
共通版面	ギアナ高地の修行	デビルガンダム——キョウジ	超合金Z
共通版面	ビヨン・ザ・トッド	ウィル・ウィプス——ドレイク	チョバフアーマー(70%)/対ビームコーティング(30%)
共通版面	ビヨン・ザ・トッド	ガラバ——黑骑士	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	ビヨン・ザ・トッド	ハイパーライネック——トット	超合金Z
共通版面	ボストンに阳は暮れて	ウィル・ウィプス——ドレイク	チョバフアーマー(70%)/対ビームコーティング(30%)
共通版面	ボストンに阳は暮れて	ガラバ——黑骑士	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
真实机械人	新しい力	ゲア・ガリング——ビショット	マグネットコーティンク(90%)/バイオセンサー(10%)
真实机械人	新しい力	バウンド・ドッグ(ジェリド专用)——ジェリド	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
超级机械人	完成!超斗士	ゲア・ガリング——ビショット	マグネットコーティンク(90%)/バイオセンサー(10%)
超级机械人	完成!超斗士	バウント・ドルグ(ジェリト专用)——ジェリド	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	タイムリミット(前)	ジ・O——シロッコ	超合金Z
共通版面	野望の果てに	ドゴシ・ギア——バスク	ブースター(90%)/メガブースター(10%)
共通版面	野望の果てに	アレキサンドリア——ジャマイカン	バイオセンサー
共通版面	野望の果てに	サイコガンダム——フォ	バイオセンサー(90%)/高性能レーダー(10%)
共通版面	野望の果てに	バウンド・ドッグ(强化型)——ジェリド	プロペラントタンワ(90%)/プロペラントタンワS(10%)
共通版面	野望の果てに	ゲア・ガリング——ビショット	サイコフレーム
共通版面	异质なるもノへの挽歌	ゲア・ガリング——ビショット	アポジモーター
共通版面	异质なるもノへの挽歌	スプリガン——ショット	超合金Z
共通版面	异质なるもノへの挽歌	ブブリィ——ミュージィ	バイオセンサー
共通版面	ソラと大地のケモノ	暗黑大将军——暗黑大将军	超合金Z
共通版面	ソラと大地のケモノ	ガンダムヘブンズソード——ミケロ	リペアキット
共通版面	ソラと大地のケモノ	グランドガンダム——チャップマン	プロペラントタンワ
共通版面	ソラと大地のケモノ	ガラバ——黑骑士	バイオセンサー
共通版面	ソラと大地のケモノ	ケルナゲール舰——ケルナゲール	アポジモーター
共通版面	ソラと大地のケモノ	カットナル舰——カットナル	サイコフレーム
共通版面	ソラと大地のケモノ	ブンドル舰——ブンドル	メガブースター
选择DC	ダブル　フェイク(1)	アレキサンドリア——ジャマイカン	チョバフアーマー
选择DC	ダブル　フェイク(1)	アレキサンドリア——ガディ	チョバフアーマー
选择DC	ダブル　フェイク(1)	ハンブラビ(强化型)——ヤザン	プロペラントタンワ

流程表名词注解

- **R**：REAL系机器人剧情
- **S**：SUPER系机器人剧情
- **宇**：宇宙路线剧情
- **地**：地上路线剧情
- **D**：DC路线剧情
- **ポ**：ポセイダル路线剧情
- **入**：新加入我方的机师
- **消**：在我方机师登录中抹消的人
- **ス**：在该剧情中以NPC角色参战的机师及座机
- **说**：在该剧情中说得的敌方机师括号内是负责说得的人
- **パ**：机会及座机得到的强化道具括号内是敌方驾驶员
- **他**：动画及其它特殊事件

R 第33(34)话 再会のサンクキングダム

S 第33(34)话 ハマーンの影

完结编

R 第34(35)话 うずきく悪意(前)
入 シーブルク(F91) セシリー(ビギナ・ギナ)

S 第34(35)话 フロンテイア4の危机(前)
入 シーブルク(F91) セシリー(ビギナ・ギナ)

R 第35(36)话 うずきく悪意(后)

S 第34(35)话 フロンテイア4の危机(后)

第36(37)话 ラビアンローズ
入 ネエル・アーガマ ZZガンダム GP-03デンドロビウムG・キャノン リューネ(ヴァルシオーネR) スレッガー(コアフースター)
消 アーガマ

第37(38)话 アクシズの攻防
入 カトル(カンダムサンドロック) ※说得的场合
说 ハマーン(用クワトロ)※如在"再会のサンクキングダム"或"ハマーンの影"没有说得则要再此说得2次。カトル(用アムロ或カミーイ说得)

POINT1 —— 与セイラ相会 ——

如果想得到隐藏人物**セイラ**,那么就必须在**435**回合内到达指定的场所,而这个地点就是剧情第**49(50)**话**ハイパージエリル**地图版面中的某一点。以单纯的数字来计算,那么从前作第一话到这一关所需的平均回合数大约为**8**,这虽然对某些关来说是个不小的考验,但是如能灵活地运用**2**回移动的驾驶员以及减低敌人的反击次数,或者快速达到某些剧情所需要的特定过关条件,仍然是可以达到这个要求的。另外,带有"激励"、"脱力"、"再动"精神指令的驾驶员是绝对必要出战的。

R 第38(39)话 ザビ家の亡灵

第39(40)话 ガラスの王国
入 ボール ※在ボール三机都没有被击坠的情况下
消 ゼクス(トールギス) ノイン(エアリーズ)

第40(41)话 アマンダラ・カマンダラ
入 エルガイムmkⅡ ヌーベルディザード ※只有在ホエール没有被击坠的情况下才能得到ヌーヘルディザード

第41(42)话 テイターンズの恶意
入 デュオ(ガンダムデスサイズ)※说得场合。プル プルツー(キュベレイmkⅡ紫色或キュベレイmkⅡ红色)※在プル和プルツー都没有被击坠的情况下,过关后强制选择一种颜色的キュベレイmkⅡ)
入 デュオ(用カトル说得)

第42(43)话 诀别(前)
他 有ノリコ和キミコ的事件发生

POINT2 ——ノリコ与キミコ的事件——

在本关开始时有个不被人注意到的情节会出现,在开始配备机体时**SUPER**系的机体一定要放在基地周围两格的区域内,并且一定要有兜甲儿驾驶的**マジンガーZ**,这样**ノリコ**就会因为看见了对她来说是梦一样的机体而出现台词。

第43(44)话 诀别(后)

リアル系

R 第44(45)话 テイターンズの追击
入 νガンタム 铁也(グレートマジンガー) ジュン(ビューナスA)
说 トロワ(用カトル去说得)

スーパー系

S 第44(45)话 绊
入 νガンダム 铁也(グレートマジンガー) ジュン(ビューナスA)
说 动画"グレートマジンガー发进""ビューナスA发进)

第45(46)话 ウワサの破岚万丈
入 万丈(ダイターン3)
他 动画(ダイターン3发进)

第46(47)话 日轮は我にあり
入 ギアリソン アラン(ブラックウィング) トロワ(ガンダムヘビーアームズ) ※在リアル系的"テイターンズの追击"已说得过的情况下,在本关再次说得。スーパー系的场合直接说得
消 万太
说 トロワ(用カトル说得)
パ ミノフスキークラフト(ドレイク)

第47(48)话 悪意のオーラ

- 入 ヒイロ(ウイングガンダム) ※说得的场合
- 说 ヒイロ(用デュオ→トロワ顺序说得) トッド(用マーベル→ショウ顺序说得) ※トッド说得剧情以前作中“浮上”说得过一次的情况下。

POINT3 —— 说得ヒイロ ——

ヒイロ会在**ティターンズ**部队出现两回合后登场。首先绝对不能将敌人全灭，最低限度要剩下一名敌人，而准备说得他的两人**デュオ**和**トロワ**因在沙漠中移动力很低，因此最好派战舰运送这两名机师提前在地图的左上方等待，也就说在本关作战中有两名机师将不参加前线的战斗，而说得则要以**デュオ→トロワ**的顺序进行。

第48(49)话 动乱、ヨハネスバーグ

- 入 万丈 ミオ(ザムジード)
- 消 アラン(ブラックウィング) ギャリソン

第49(50)话 ハイパージエリル

- 入 セイラ ※总回合数435以内让アムロ在地图的X14,Y30处待机。
- 他 动画“ハイパーレブラカーン”

第50(51)话 トレーズの救出

第51(52)话 トレーズ、立つ

- 入 旧ザク
- ス リィナ(搭乘ZZガンダム)
- 说 トッド(用ショウ说得) ※“悪意のオーラ”说得过一次的情况下

第52(53)话 ドモンの危机!!スーパーモード发动!?

- 入 シュバルツ(ガンダムシュピーゲル) レイン(ライジングガンダム)
- ス シャイニングガンダム(SUPER模式) アレンビー(ノーベルガンダム)

POINT4 —— 说得トッド ——

在“完结篇”中**トッド**的说得是唯一与前作事件有关的角色。在前作“F”中剧情“浮上”中让**ショウ**去说得**トッド**，虽然他不会立刻加入，但是这却为以后他成为同伴铺清了道路，而在“完结篇”中当剧情进行到“**悪意のオーラ**”中让**マーベル**和**ショウ**顺序说得**トッド**一次、在剧情“**トレーズ、立つ**”中最后让**ショウ**再次说得一次，总共合计四回合说得。当剧情再次进入到有**トッド**出现的时候，**トッド**会成为NPC登场，如在该剧情结束后**トッド**依然没有被击坠，那么**トッド**成为同伴才算是成功。**トッド**与**ショウ**的能力是不相上下的。

第53(54)话 ギアナ高地の修行

- 入 ゴッドガンダム
- 消 シアイニングガンダム
- パ ファティマ(マスター) 超合金ニューZ(キョウジ)

第54(55)话 ビヨン・ザ・トッド

- 他 动画“ハイパーライネック”

第54(55)话 ボストンに阳は暮れて

- 入 トッド(ライネック)

R 第55(56)话 新しい力

- 入 ヒュッケバイン

R 第55(56)话 完成!超斗士

- 入 グルンスト
- 他 动画“グルンガスト~ウィングガスト变形”“グルンガスト~ガストランダー变形”

第56(57)话 タイムリミット(前)

- パ 超合金ニューZ(シロッコ) ※10%的机率入手

第57(58)话 タイムリミット(后)

- ス アラン(ブラックウィング)
- 入 夜间迷彩的ビルバイン ※ショウ必须出击，而且在本关结束时等级49以上，结束后会选择是否得到。

POINT5 —— 得到迷彩ビルバイン ——

，如果要想得到夜间迷彩**ヒルバイン**，**ショウ**必须驾驶**ビルバイン**在本关中出击，而当剧情结束时**ショウ**的等级要达到49以上。但是以普通的方法要想达到这个等级是很困难的，但是方法也不是没有，在以往的剧情中要尽量多应用精神值×2这个系统设定，也就是说以不胡乱使用精神值为目的，这样不断地累积到了本关中很容易就可以将**ショウ**的等级升到49以上。虽然不使用精神值对于作战是十分严峻的，但对于**ヒルバイン**的出色运动性以及**ショウ**的高超个人能力应该可以弥补不使用精神值的损失。

第58(59)话 野望の果てに

- 说 フォウ(カミーイ) ※“トレーズ救出”时フォウ被带走的情况下。

第59(60)话 野望の果てに

- 入 トッド用ダンバイン ※首先トッド要成为同伴、其次在本关出击，剧情结束后没有被击坠的情况下。

第60(61)话 ソラと大地のケモノ
说 アレンビー(レイン、ドモン)
他 动画“ハイパーガラバ”。剧情开始时除特定机体搭乘的机体以外,其它部分机体强制废弃。

宇宙へ / 地上に强る

宇 第61(62)话 逃亡のソロシップ
ス コスモ/カーシャ(イデオン) ベス(ソロシップ)

宇 第62(63)话 里切りの月面都市
入 コスモ/カーシャ(イデオン) ベス(ソロシップ) フルアーマー百式改
消 ヒイロ(ウイングガンダム) デュオ(ガンダムデスサイズ) トロワ(ガンダムヘビーアームズ) カトル(ガンダムサンドロック)

宇 第63(64)话 无限カイデ传说
入 フォウ(ガブスレイ) ロザミア ※在フォウ没有被击坠的状态下将ゲーッツ打倒便可说得。シャア专用ザクⅡ ※在过版前让バーニィ在X10,Y47地点待机。
说 ロザミア(カミーユ)

宇 第64(65)话 灯火は炎となりて
入 ギジェ

宇 第65(66)话 出击、ガンバスター
ス ノリコ/カズミ(ガンバスター) タシロ舰长(エクセリヌン)
他 动画“ガンバスター出击”

第66(67)话 清算されし过去、そして……
消 レイン(ライジングガンダム)
说 フラット(アム)

第67(68)话 悲しみのカトル
入 ラー・8カイラム 量产型νガンダム ※フィンファンネ装备型与インコム装备型选择。ケーラ ※リアル系
消 ネェル・アーカマ
他 剧情结束后可进行10段改造

DCルート / パセイダルルート

地 第61(62)话 解かれた封印
入 真・ゲッターロボ
他 动画“真・ゲッター变形”

地 第62(63)话 决战、第2新东京市

通常ルート / 隐しルート

POINT6 —— 进入隐藏路线的方法 ——

条件如下

1. 加上前作**エヴァ**初号机总共5回以上暴走(特定情节除外)。
2. 不让**カトル**成为同伴。
3. 在“异质**なるモノへの**挽歌”中发生**エヴァ**初号机强制出机的情节。
4. 在“决战、第2新东京市”开始时**シンジ**的同步值比**レイ**高。

地 第63(64)话 运命を纺ぐ者たち
入 マジンカイザー或マジンガーZ(パワーアップ)
他 エヴァ初号机取S2机关的事件 ※初号机被使徒ゼルエル击坠场合。动画“マジンカイザー发进”

地 第63(64)话 仆がボクとして生まれた理由
入 マジンカイザー或マジンガーZ(强化型)
他 エヴァ初号机取S2机关的事件 ※初号机被使徒ゼルエル击坠场合。动画“マジンカイザー发进”

地 第64(65)话 恶魔と呼ばれたガンダム
说 アレンビー(レイン)
消 シュバルツ(カンダムシュピーゲル)
他 动画“东方あかつきに死す”

地 第64(65)话 未完のシ者(END)
他 动画“最后のシ者~カヌル~”

地 第65(66)话 光瞬く宇宙へ
入 アレンビー(ノーベルガンダム) ※在“恶魔と呼ばれたガンダム”说得アレンビー后发生必杀必中的剧情,再用レイン将アレンビ打倒。

POINT7 —— 最后剧情的分岐点 ——

这里是本作最后出现的剧情分岐点,在本关结束时会让你选择是进行DC路线还是**ポセイダル**路线,由于不同的选择会导致今后剧情的变化以及加入同伴的不同,在本关结束前一定要SAVE,然后利用RESET分别将两个路程的SAVE存入记忆卡中,以便可以将两个路线的全部剧情玩全。

DCルート

D 第68(69)话 错综する想い

D 第69(70)话 理想と现实

D 第70(71)话 光、断つ剑

D 第71(72)话 血涂られし御手

入 ヤンロン(グランヴェール) テュッティ(ガッデス)

D 第72(73)话 虚构の偶像

入 ノリコ/カズミ(ガンバスター) タシロ舰长(エクセリヲン)

消 クワトロ以及搭乘座机 ※在ア・バオア・クー突入剧情发生的情况下。

说 ハマーン(クワトロ)

D 第73(74)话 复旧の刃

入 アスフィー(アトール)※说得的场合。ガトー ※在"虚构の偶像"发生ギレン被暗杀的事件。GP-02A ※在"虚构の偶像"ジュドー调查ア・バオア・クー。ノイエ・ジール ※在剧情开始时让"ジュドー调查ア・バオア・クー。

说 アスフィー(用ダバ说得)

D 第74(75)话 翻る叛旗

入 ユング(シズラー・ブラック) ※在"决别(前)"发生POINT2,在"出击ガンバスター"中10回合内击坠ガドモア・サン。

说 フラット(用アム或ダバ说得) ※ダバ和アム与フラット战斗后发生。

D 第75(76)话 ダブル・フェイク

入 シュウ(グランゾン) サフィーネ(ウィーゾル改) マスターガンダム ※在"恶魔と呼ばれたガンダム"中ドモン的等级在49以上,并且与东方不败发生和解事件。ハマーン ※在"アクシズの攻防"与"虚构の偶像"和ハマーン说得3回。

D 第76(77)话 恐怖と恐慌の狭间で

D 第77(78)话 激震の赤い大地

D 第78(79)话 ファイナル・オペレーション

入 デュオ(ガンダムデスサイズヘル) 五飞(アルトロンガンダム)

D 第79(80)话 ファイナル・オペレーション(完结)(END)

他 动画"石破ラブラブ天惊拳" ※东方不败没成为仲间的场合。动画"究极石破天惊拳"东方不败成为仲间的场合。BED END ※在"恐怖と恐慌の狭间で"中将メキボス打倒的场合。

ポセイダルルート

ポ 第68(69)话 さまよえる运命の光

入 デュオ(ガンダフデスサイズヘル)

ポ 第69(70)话 砂上の楼阁

ポ 第70(71)话 爱という名のエゴ

说 フラット(用アム或ダバ说得)※アム和ダバ与フラット发生战斗后说得可能。

ポ 第71(72)话 崩坏の序曲

入 アスフィー(アトール) ※说得的情况下

说 アスフィー(用ダバ说得)

ポ 第72(73)话 涂りかえられた地图

入 ヒイロ(ウイングガンダムゼロ) カトル(ガンダムサンドロック改)※在"砂上の楼阁"中发生ヒイロ、トロワ、カトル的固定剧情。ノリコ/カズミ(ガンバスター) タシロ舰长(エクセリヲン) ギアブレー(バッシュ)※"崩坏の序曲"中クワサン救出的场合。

消 カミーユ(及所搭乘机体)※在フォウ死亡、或フォウ成为敌人而与カミーユ作战的前提下,由カミーユ把シロッコ击倒。ファ(及所搭乘机体)※カミーユ精神崩溃的场合。

ポ 第73(74)话 刻が动きたす时

入 トロワ(ガンダムヘビーアームス改)※在"砂上の楼阁"中发生ヒイロ、トロワ、カトル的固定剧情。クエス(クエス专用アクト・ドーガ) サザビー

ポ 第74(75)话 伪りの协定

入 ヤンロン(グランヴェール) テュッティ(ガッデス)

ポ 第75(76)话 招かれざる访问者

入 シュウ(グランゾン) サフィーネ(ウィーゾル改) ウイングガンダムゼロカスタム ※在"刻か动きたす时"トロワ加入成为同伴后选择"ウイングガンダムゼロをカスタム化する"。ユング(シズラー・ブラック)※在"决别(前)"发生POINT2,D"出击ガンバスター"10回合内击坠ガドモア・ザン。

ポ 第76(77)话 运命の炎の中で

入 东方不败(マスターガンダム) ※※在"恶魔と呼ばれたガンダム"中ドモン的等级在49以上,并且与东方不败发生和解事件。

ポ 第77(78)话 敗者への凯歌

ポ 第78(79)话 始まりと终わりが集う场所(END)

他 动画"石破ラブラブ天惊拳" ※东方不败没有成为仲间的场合。动画"究极石破天惊拳"※东方不败成为仲间的场合。


编后语

长久以来，节假日对编辑部的全体工作人员来讲，已是一个遥不可及的梦想。在漫长而艰苦的工作中，唯有一天是真正令人从身体到内心都感到轻松的，那就是结稿日。这一天是收获的日子，我们终于可以看到这段时间以来的成绩，将自己在游戏方面的一点点心得拿出来与广大玩家分享；这一天同时也是播种的开始，我们将一本本充满活力的 GAME 书籍投入市场，期待着它们能在玩家的心中生根发芽并茁壮地成长!

结稿的日子又到了，在写这篇编后语的时候，许多天来辛劳工作的情景又一次出现在眼前。为了探索一种更新、更完美的攻略方式，我们在本书中新开设了“游戏研究室”栏目，它的作用在于深入地分析热点作品，充分将游戏的乐趣揭示出来并传达给所有读者。求新、求变、求突破是电玩书籍发展的必然，认真、严谨、不计个人得失则是中国电玩书籍制作者所必需的品质，我们愿在这条不归路上无怨无悔地走下去，并力争走在队伍的最前列!

从这本书开始，“电子游戏技巧”有了一个新的副标题——电子游戏广场，这样做的目的主要是为了能够更突出本书的风格，力求更加贴近读者。这也是一种探索、一种尝试，但我们逐渐会将其固定下来，使其拥有一个真正响亮、真正深入人心的名字。广大读者究竟喜爱哪个名字呢，希望你们能够尽快写信来告诉我们!

《电子游戏技巧(5)》将在下个月的同一时间与大家见面，我们相信这一系列丛书的质量将会越来越高，给广大读者提供更多的帮助!



责任编辑：于淑贤
封面设计：陈世杰

ISBN 7-204-03973-4
9 787204 039739 >

ISBN 7-204-03973-4/G · 877

定价：10.00 元